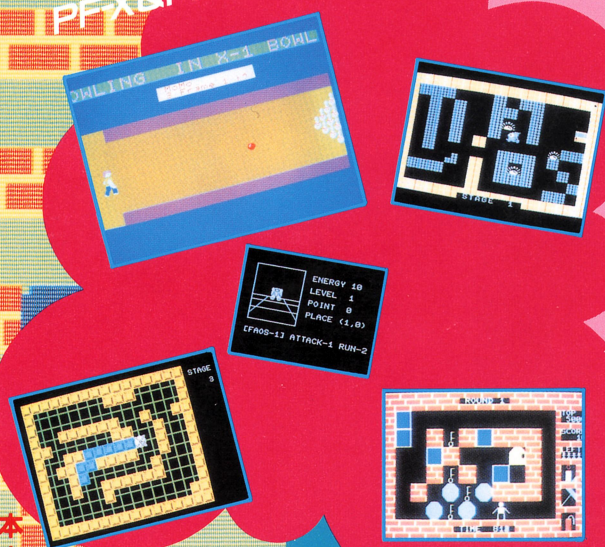
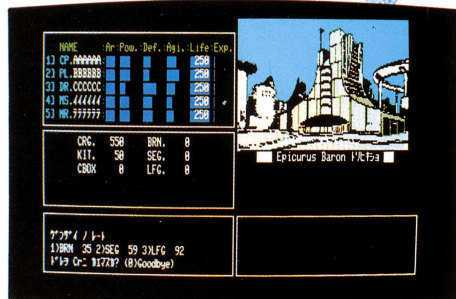
打ちこんで楽しむプログラム・ゲーム満載誌
プログラムポシェット
Technopolis Mook
NO.7
プログラムで遊ぼう!
知性とハートを刺激する、
オリジナル・プログラム51本!
●定価
330円
PC-88、FM-7がもっとかしこくなる!
PF-X&PF-X用本格キャラクタ・エディタ
キミのマシンは何本のってる?
機種別掲載プログラム本数
●PC-8001系……4本
●PC-8801系……7本
●PC-6001/6601系……4本
●MSX系……10本
●X1系……9本
●FM-7系……7本
●MZ-700系……3本
●MZ-1500……2本
●MZ-2000系……2本
●M5系……3本
●PASOPIA7……1本
●ファミリーコンピュータ系……1本
●PB-100系……4本
徳間書店

高速ロールプレイングゲーム・ワイアード2
今までにない2Dと3Dの画面構成でゲーム進行。

宇宙海賊船ワイアードは、今ひとつの仕事を終え、宇宙をさまよっていた。あるとき、永遠の生命を与えるというエビルパワーがマリア星に眠っていることを知り、再びワイアードは、エビルパワーを求めて未知の宇宙へ旅立っていった。

■FM-7・NEW7・77テープ版・
¥5,000
■FM-77・FM-7/NEW7
3.5インチ2D ¥8,000
5インチ2D ¥8,000

タイムトレック
アドベンチャーゲーム MSX

大変だ！バースキングが我々の世界を核戦争にまきこもうとしているのだ。一刻も早くこの危機を救わねばならない。
急げ、X-07号、時間はもうない。

MSX・32K・テープ版¥3,800

サファリーX
高速スクロールゲーム MSX

敵の基地まで長い道のり。岩あり、木あり、川あり。もちろん敵もだまっていない。こちらもジープに搭載の機関銃で応戦だ！

MSX・16K・テープ版¥3,800

● MSX マークはマイクロソフトの商標です。

Mr.HANAFUDA
ミスターハナフダ

ひょうきんタヌキが音楽にあわせて、持札を配ります。タヌキに気をゆるめてはダメ。そこは、勝負の世界。コンピュータのおしゃべりと、画面メッセージに従って進行する花札コイコイ。

PC-6001MkII/SR・PC-6601/SR・テープ版¥4,200
3.5インチディスク版¥4,900PC-6601SR

製作・発売元 ㈱ポリシー 〒556 大阪市浪速区日本橋4-3-12ビデオビル4F TEL.06(631)2307㈹

プログラムポシェット
NO.7

ポシェットギャラリー

プログラムを打ちこんで楽しむ、知的遊的読者のために集めた、できたてのプログラム。いつも新鮮で、どこよりもおもしろい、プログラムポシェットのゲーム51本をカラーで紹介します。

いつも顔ぶれ新鮮な、知的遊的プログラムのみなさんです。

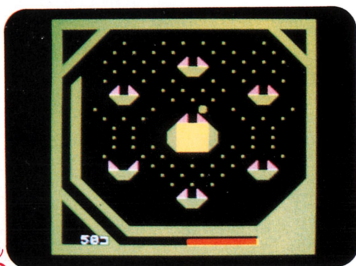
は短いリストで楽しい1画面プログラムのマークです。

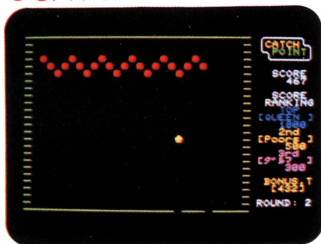
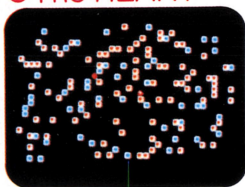
わ は不思議な楽しさのわびさびプログラムのマークです。

PC-8001/8801系

パチンコ

最近流行のデジタルパチンコじゃないけど、そこがいい。この本格的なゲームが1画面プログラムで楽しめちゃう

PUZZLE 10(パズル テン)

はっきりいって約3人のスタッフがこのパズルに燃えた。10面もある難解パズル

The HEART(ザ ハート)

反対方向に動くちぎれたハートをくっつけたらあがり。胸が切なくなってくるロマンチックなかわいいパズル

CATCH POINT(キャッチ ポイント)

うまくバウンドして天井にぶらさがるボールを取っていく。飛んだポイントには穴ができちゃうよ

ルーム・ファイター

おおっと、ヤリガイのリアルタイム。クルクルとまわる光線銃で群がる敵を次々にやっつけるのだ

ディスプレイのなかの不思議な戦い

PC-88/FM-7ユーザーよ! キミはもうPF-Xしているか?

気分で移植スペシャル Part2

PF-X用本格キャラクタ・エディタ

FOR PC-8801シリーズ FM-7シリーズ

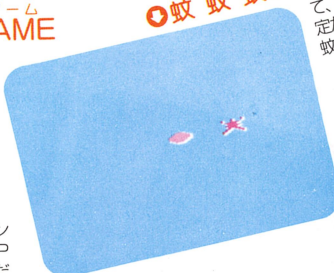
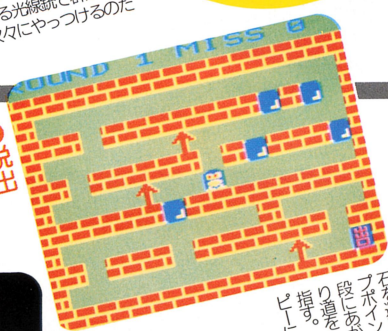
脱出

石を運び、ワープポイントで上段にあがり、クネクネと回り道をしながらゴールを目指す。雰囲気があのフラッピーにちょっと似ている!

PC-6001/6601系

LAND GAME(ランド ゲーム)

よく見かけるタイプのランディングゲームだけど、P6の1画面でははじめてだ

蚊 蚊 蚊!

ブーンと蚊が飛んでくるなんて、ちょっと季節はずれの設定だけど、ご想像のとおり、蚊を退治する1画面のゲーム

ねらえ

いつか見た『コンセント』によく似ている。フニュフニュ伸び縮みするターゲットの弱点をつけ!

MSX系

HEART LAND（ハート ランド）

MSXをちょっとポケコン風にして楽しむ、かわいいゲーム。ゲームの舞台をまんなかに設定した、ミミミ迷路。おなじみTEIJIROのキャピキャピゲーム

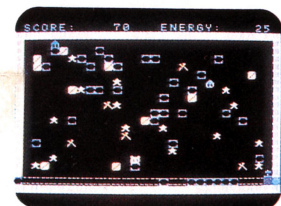
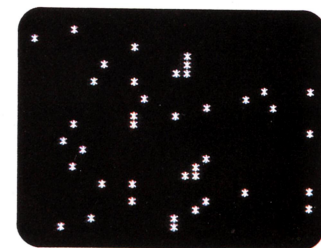
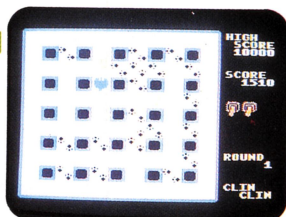
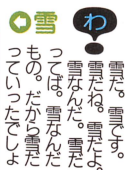
THE がっつ！（ザ）

タイトルどおりガッツが必要だ。ぶつかる敵と押しあいへしあいして、魔のブラックホールに突き落とす。なんだかかわいそうなんていってると、ホラホラ、キミが‥‥

1つ目太郎の冒険

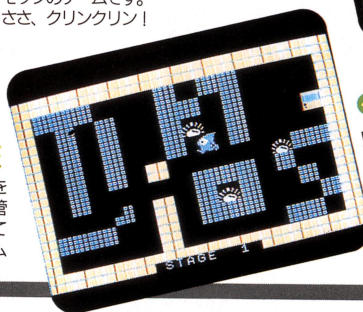
ゲゲゲの鬼太郎のおとうさんみたいな一つ目太郎を操作して、上にあがっていくロールプレイングスクロール！

ほうせきどろぼー

パソコンしててよかったと思うのはこんなゲームに出会ったとき。この不思議なリアルタイムアドベンチャーパズルは他では遊べない

CLIN CLIN（クリン クリン）

街いっぱいにつけられたネコの足跡をクリンクリンと消していく、いうなれば感心なモップのゲームです。ささ、クリンクリン！

雪

雪だ。雪です。雪だね。雪だよ。雪なんだ。雪だってば。雪なんだもの。だから雪だっていったでしょ

ひたすらシンシンシンシン

A WATER PIPE（ア ウォーター パイプ）

水道管を右から左へつなげて、水を通そう。カードで流行した『水道管ゲーム』をMSX的ゲームに仕立てあげた感じのかわいいリアルタイム

Dinos（ディノス）

見ただけでわかるおもしろさ。MSXユーザ一兼ポシェット読者でこのゲームを打ちこまない人はいないはず

これが今いちばん新しいパズルゲーム

X1系

超絶技巧CALL&H4500（コール）

このプログラムに写真はない。実をいうと、タイトルのほうがプログラムより長い。うらむ、X1が超絶技巧現代音楽を奏ではじめる魔法の命令！

X1による現代音楽の響き

ちゃいな

『ちゃいな』とはチャイナ、つまり中国風ということ。このプログラムはウーロン茶を飲むときのBGM用にパンプによって作られた自動演奏ソフトなのだ

LET'S RETURN（レッツ リターン）

4種類の宝石を穴に落とす。ただそれだけなのになんでむずかしいのだ！ それもそのはず4つが同時に動いてしまうし、穴は1つしかないし、うー、イライラのイラ

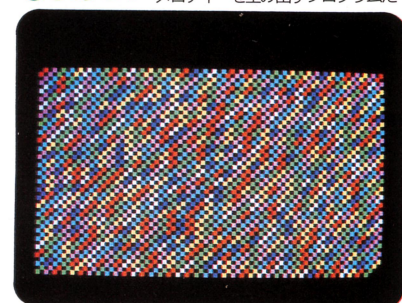
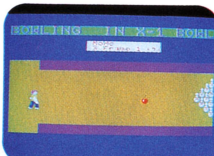
DIFFICULT GAME（ディフィカルト ゲーム）

1行で遊ぶ、キー入力早押しゲーム。正しく押せばNICE!のお言葉

DARK MILITARY（ダーク ミリタリー）

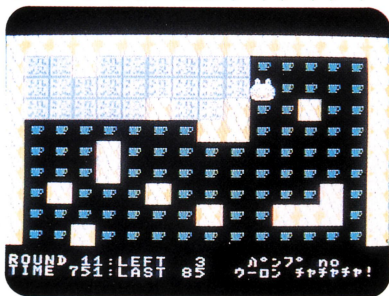
タイトルどおりこのゲームはダークです。なにしろこのとおりな〜んにも見えないもの。耳とカンだけが頼りの迷路ゲーム

しめきり

ほら、なんとなくきれいでしょ。カラフルな画面を表示しながら、どちらかとういと現代西洋音楽のようなメロディーを生み出すプログラムだ

BOWLING（ボウリング）

大勢で遊ぶとストロークの合間に出るスコアが刺激になり、だんだん、興奮してくるボウリング

エキサイト自転車くらいの迫力はあるぞ

オートバイゲーム

おお！ オートバイだ。エキサイトバイクやハングオンには負けるけど、こっちは手軽で短いのだ！

Wespadow（ウェスパドウ）

回転しながら、自分をアステロイドから守る。自機は故障により正常に作動せず

パンプのウーロンチャチャチャ

部屋いっぱいのウーロン茶をひと筆書きでとってゆく。ゲームは、ちょっとふざけてる感じがする（パンプの顔をしているので）けれど、本当はなかなかシビアで遊びごたえがあるのです

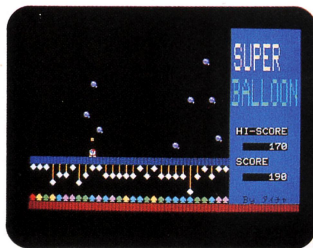
ONE-TWO-STEP（ワン ツー ステップ）

かつてFM-7で走っていたパズルゲームが移植の好きなBeta. Kによってまたまた移植されてしまた。ピコンピコンと飛びはねるちょっと変わった石取りゲームだ

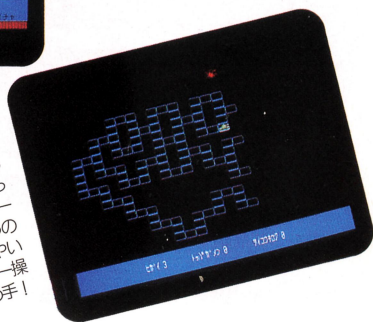
FM-7/77系

可変戦機ガルディアス

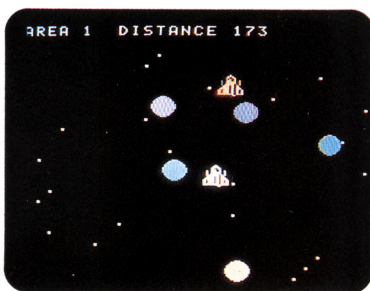
すごい。たったの1画面プログラムだけど『可変戦機ガルディアス』の名にふさわしいゲーム。飛行タイプと戦闘タイプを切り換えつつ、軽い気持ちで変身ゲームを楽しんでもらえます！

SUPER BALLOON（スーパー バルーン）

風船がフワフワ飛ぶゲームって、なんとなくノスタルジックだな。でも、このゲームに登場する風船はなかなかイジワルで怖いのだ。しかも、いくらやっつけてもちっとも減らないし！

FORWARD!（フォワード）

前へ！ なんていわれても、見えない迷路が進行方向に広がっていて、こわごわ。適当にやってると、すぐにピピピピッとゲームオーバーになってしまうのだ。すばやい判断とキー操作が決め手！

M5系

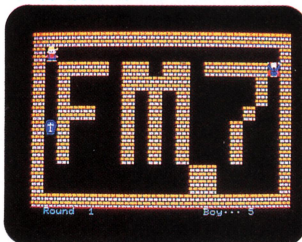
わたげくん

M5だからこそ、こんなにメルヘンタッチのゲームが短いプログラムで作れてしまう。タンポポのわたげがフワフワと飛んで、童話になりそうな小旅行をしていくかわいいゲーム

METEOR ZONE II（メテオ ゾーン）

もうすぐハレーすい星がやってくる。あのシッポたなびくコメットが見たい！ などと念じつつ、楽しんでもらいたい。宇宙空間を進むスクロールゲーム

FIXALLIA（フィクサリア）

横スクロールのシンプルなゲーム。でも、キャラクタの使い方がひと味違う。ゲームで楽しみながらちょこっとプログラムのお勉強などしてしまうのはセコイ、というキミは、M5というマシンの置かれている特殊な状況を理解していない！

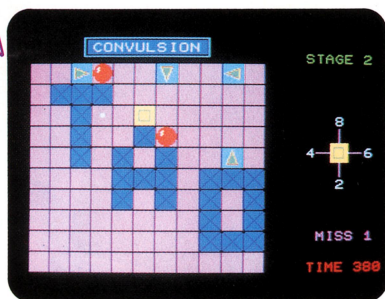
VAMPIRE HOUSE（バンパイア ハウス）

バンパイアというのは吸血鬼のこと。でも、このゲームに出てくる吸血鬼はわりあいマヌケで、キミのかけるフェイントにかんたんにひっかかるのだ。ホレホレなんていいながら十字架まで誘いこもう

ボウケンランド

ふつう見られる画面じゃないけど、これはいわゆるRPG。森や湖などなど、いろんな場所を巡りながら、宝を探していく。一応、マップを掲載しているので、これで現在位置を確認して、楽しく正しくRPGしてください

PASOPIA7

コンバルジョン CONVULSION

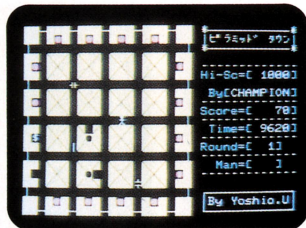
おなじみ峠先生のパズルゲーム。今回は複雑な手順でボールを持っていくパズルです。毎回レベルアップしてくる峠パズルが楽しめるPASOPIA7ユーザーがうらやましいと他機種のユーザーの声もあるけれど移植もかんたんなはずだよ！

ファミリーコンピュータ系

ポン ポン PON PON

MSXからの移植版。ポンポンと飛びはねて、イガイガよけつつ、$を取っていく。イガイガもソルマークもMSXそのままだけど、主人公のキャラクタがボールになってるところがちょっと違いますね

MZ-700/1500系

ジャンプ トムオキョン JUMP! TOMOKYON!

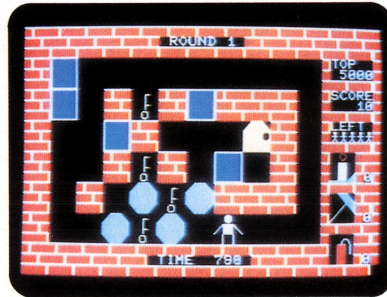
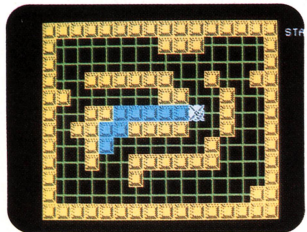
これでこのトムオキョン・シリーズは何作目になるだろう。ついに前回合体した2人が1つになったジャンプ・ゲーム

ピラミッドタウン

ピラミッドだらけの不思議なピラミッドタウン。しつこく追ってくる監視ロボットをかわし、ピラミッドの奥深くに隠されている財宝を探し出すリアルタイム・ゲーム。見栄えはあまりよくないが、ユニークさはなかなかだ

ミステリアス MYSTERIOUS

ドルアーガの塔タイプのRPG。ロウソクやツルハシを利用して、鍵を全部とって上の階に昇っていくゲーム。ダイナマイトなどの迫力あるアイテムもある。10階まで昇っていけば終り。あがりまでどのくらいかかるかな？

MZ-2000系

クロッサー マーク ツー CROSSER MK II

24面もはいった、ひと筆書きタイプのパズル。面のなかには文字を形どった面や、形態模写した面がはいっていて、解き進めていくのが楽しいゲーム

2本とも大おすすめプログラム

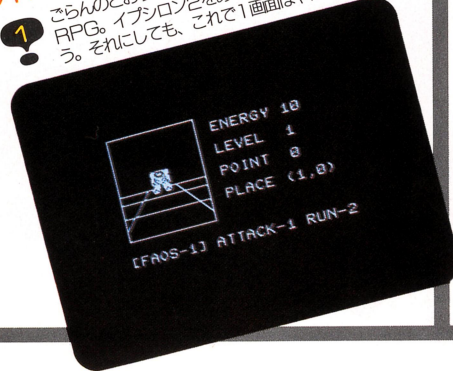
イプシロン YPSILON

ごらんのとおり、キチンと画面が出てくる宇宙のRPG。イプシロン2をあやつって3つの敵と戦う。それにしても、これで1画面はやはりすごい

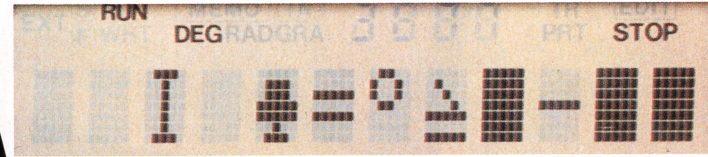
PB-100系

計百

合計が100になるように数字を選んでいく、計算能力も要求されるパズルゲーム。そういえばトランプに51というゲームがあったけど、そんな感じで楽しんでください

シティ コネクション CITY CONNECTION

いわずと知れたファミコンのタンタカゲームをパロッたもの。ファミコンを持っている人は比較しつつ、持っていない人は想像しつつ、車のジャーニーをタンタカタン！

アイシービーエム ウォー ICBM WAR

世界を破滅に誘いこむICBM。人類存続の希望を担って、迎撃せよ。ま、失敗してもせいぜいゲームオーバーになるくらいだから、気楽にね。PBでは、はじめてのミサイルコマンドタイプのゲーム。ズゴオォン

リューズ Lyus

竜の目が光ると炎を吐く！ 大イモムシとの死闘もすごい！ 財宝を求めて、ドラゴン、大イモムシと戦うポケコン・RPG。3種類の武器を選んで戦う、新しいタイプ

プログラムポシェットNO.7 もくじ

この機種でこのプログラムが動く！
指でたどって確かめよう！

本誌の内容に関するお問い合わせは、往復ハガキか返信用封筒（60円切手添付）を同封して、〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店プログラムポシェット編集部まで。なお、電話によるお問い合わせは月曜日から金曜日（祝祭日を除く）の午後4時～6時のあいだに☎03-459-1700（編集部直通）へお願いします。

※1　PC-8801mkII SR/TR/FR/MR。N88BASICの場合は、原則としてN88V1のSモードで動作させてください。

※2　AVではV3.0で立ちあげ、入力・実行してください。

※3　本誌に掲載しているX1シリーズのプログラムはすべてHu-BASICのCZ-8CB01またはCZ-8FB01（V1.0）を基本にしています。これ以外のBASICでは正常に動かないことがありますので、ご注意ください。

※4　MZ-2000/2200/2500

※5　PB-100/100F/110、PB-200/300/400/410、FX-700P/710P/720P/780P/802P/820P

●3誌横断ウルトラクイズ

クイズベンチャー

正解と当選者発表

クイズベンチャーにたくさんの応募ありがとう。お正月休みのあとの編集部は、ハガキ整理でたいへんでした。で、正解は

トラノハツユメ

です。しかし、まちがいのハガキが多くて、いやー、まいったまいった。笑えるまちがいも多かったので、ここで〝まちがえたのはオマエだ!!〟コーナーをひらくことにしよう。

まちがえたのはオマエだ!! コーナー

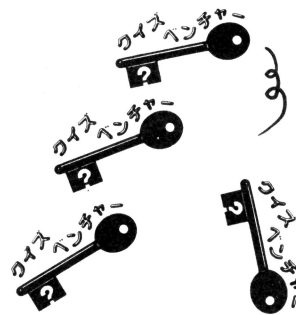
何といっても多かったのが、「トラノ……」まちがい。いくつかあげてみると、「トラノヤツラメ」、「トラノダイスケ」、「トラノクマサン」、「トラノヨメイリ」、「トラノトラドン」、「トラノシメナワ」、「トラノコイジメ」、「トラトラトラメ」、「トラノミツマメ」、「トラノハツコイ」、「トラノカイシメ」、「トラノヒゲトメ」、「トラノクロマメ」、「トラノダメダメ」(仙台・滝口クン)、「トラノマキモノ」、「トラノマメタン」、「トラノハナミズ」、「トラノヒゲラト」、「トラノ年12歳」、「トラノオトヒメ」、「トラノキスゼメ」、「トラノデタラメ」、「トラノメンタマ」、「トラノオメデタ」、「トラノハンシン」(茨城・神林クン)などなど。これは教養がある、と好評だったのが、「トラノクッサメ」(滋賀・赤尾クン、兵庫・松本クン)でした。

次はハツユメシリーズ。「トワノハツユメ」、「トドノハツユメ」、「コンヤハツユメ」など。「リエノハツユメ」と書いてきた名古屋の水谷クン、宮城の佐藤クン、三重の前川クンの三人にはりえちゃんからとくべつのプレゼント。「ユミノハツユメ」という答の大阪の鈴木クンにはゆみちゃんからスペシャルプレゼント。よかったね。

「チラノザウルス」(茨城・星クン)は怪獣ものの名作、「ハレーすいせい」が答の大阪の平野クンは望遠鏡に目がくらんだね。「トラテクニック」と応募してきた大阪の加藤クンと山田クンは友人にちがいない。

じゃ、どうしてこんなになったのかわかんないやつ。「キャリアライフ」(横浜・徳田クン)なんてのとかね。「ファミリーNo.6」(大阪・勝瀬クン)、「ファミリーNo.7」(札幌・高橋クン)なんだこの2枚は？「トクメイキボウ」(千葉・小出クン)、「マドノカギアナ」(愛知・白井クン)、「クラノコスズメ」(徳島・宮クン)、「トブノハツバメ」(福井・伊藤クン)、「タツノオトシゴ」(東京・小竹クン)、「オウゴンノオビ」(兵庫・藤井クン)、「ノストラダムス」(宮城・高橋クン)、「ツラノシメスト」(東京・越川クン)これは何の意味もないのがすごい。

しかし、最低なのは兵庫のHクンと和歌山のIクン、答を書かずに葉書を送っちゃダメでしょ！とくにIクンは「正解だったらファミマガ賞をください」とハガキにある。正解なわけないっつーの。

さて、このコーナーもおわりが近い。多くのまちがいの中でまちがいNo.1の座を争いおしくも第2位だったのが「ナラノダイブツ」(青森・関川クン、茨城・鈴木クン、東京・大津クン、三重・西山クンと広田クン、堺の松尾クン)。不思議だなあ。では最後にまちがいNo.1の発表。第1位に選ばれたのは兵庫の深田クンの「トノデキマシタ」、これが最高でした。深田クンには特製ノートをプレゼントします。ちゃんちゃん。

クイズベンチャー 当選者発表!!

●特等
ファミスコー60S
大須賀渉(東京都・13歳)
大野信一(神奈川県・12歳)
宮本聰(神奈川県・13歳)
川村泰生(大阪府・14歳)
南沢豊(長野県・14歳)

●1等
YUZO
滝沢正一(北海道・39歳)
阿部貴彦(千葉県・11歳)
奥富康晴(東京都・12歳)
倉元政信(石川県・13歳)
河川清吾(福岡県・13歳)

KIKUZO
登利屋崇(秋田県・14歳)
伊藤史彰(埼玉県・10歳)
松尾裕王(神奈川県・15歳)
田村昌哉(大阪府・13歳)
三浦公士(大阪府・11歳)

●ファミマガ賞
ディスクシステム
佐藤典正(栃木県・9歳)

●テクポリ賞
コアビット
山田克彦(三重県・12歳)

●ポシェット賞
コスモ2000
勝沼実(千葉県・13歳)

●2等
ゲームデジタル
井関敏幸(北海道・16歳)
新田基裕(北海道・16歳)
松本幸彦(群馬県・12歳)
大津弘毅(千葉県・13歳)
実松憲司(千葉県・15歳)
工藤光顕(埼玉県・11歳)
鞭馬寛明(東京都・14歳)
久保徹(東京都・11歳)
酒井義臣(東京都・12歳)
増田達矢(神奈川県・13歳)
尾山順二(富山県・12歳)
東宏彰(大阪府・14歳)
久保正彦(福岡県・13歳)
丸淳也(福島県・17歳)
松尾隆之(兵庫県・13歳)
木村幸司(宮城県・13歳)
熊沢秀彦(東京都・22歳)
細川哲央(愛知県・9歳)
高木大輔(長崎県・18歳)
岡本輝紀(神奈川県・12歳)

●3等
原稿用紙セット
榎大作(東京都・11歳)
野口憲太郎(東京都・13歳)
佐藤充弘(東京都・14歳)
松本幸宏(群馬県・13歳)
車田隆弘(兵庫県・14歳)
菊池一孝(東京都・14歳)
飯塚秀之(静岡県・12歳)
西村聡(滋賀県・14歳)
関根威一郎(福島県・11歳)
橋本敦志(東京都・12歳)
島田仁士(神奈川県・13歳)
古村邦子(東京都・39歳)
石橋正三(福岡県・12歳)
鷹野寛之(東京都・14歳)
高橋冬樹(東京都・12歳)
帆苅寿晃(新潟県・12歳)
門倉智行(埼玉県・13歳)
小林淳一(栃木県・13歳)
田島政広(群馬県・13歳)
河合慎一(岐阜県・15歳)
松田文晴(福島県・16歳)
西村宗丈(神奈川県・10歳)
宝来淳一(兵庫県・13歳)
清水孝俊(東京都・14歳)
中島勝仁(奈良県・14歳)
石塚義明(大阪府・15歳)
小出浩史(山形県・12歳)
森秀典(長野県・16歳)
大塚龍治(愛知県・16歳)
遠藤英之(福島県・16歳)
梁川ていすけ(東京都・10歳)
小嗣真人(兵庫県・11歳)
真継広和(京都府・19歳)
山崎信治(福岡県・13歳)
杉森太司(奈良県・12歳)
野崎康貴(東京都・12歳)
近藤寛(東京都・12歳)
守屋裕之介(東京都・11歳)
中江悟(千葉県・14歳)
菅野史朗(神奈川県・13歳)
南雲克浩(群馬県・14歳)
植付和夫(鹿児島県・17歳)
田渕三実(東京都・15歳)
小野雅民(宮城県・12歳)
朝倉宏幸(岡山県・17歳)
志村仁志(神奈川県・12歳)
中山信(東京都・13歳)
疋島紀史(石川県・12歳)
須藤満(秋田県・13歳)
外立昇時(東京都・14歳)
井上健二(千葉県・15歳)
中島正太郎(神奈川県・12歳)
竹山嘉彦(埼玉県・13歳)
村元伸也(北海道・9歳)
萩原慎司(東京都・15歳)
田村純一(北海道・15歳)
井関純幸(北海道・16歳)
藤本純夫(北海道・14歳)
古野幸一(大阪府・14歳)
野田国博(神奈川県・15歳)
桑原宏貴(京都府・14歳)
町　洋文(千葉県・13歳)
佐藤隆尚(神奈川県・14歳)
玉田謙一(愛知県・16歳)
後藤宏(広島県・14歳)
阿部政樹(群馬県・12歳)
渡辺高史(岐阜県・13歳)
岡広明(埼玉県・13歳)
星野憲一(東京都・14歳)
蜂谷勇治(岩手県・14歳)
小田部慶吾(神奈川県・13歳)
堀田真宏(愛知県・17歳)
岩原誉(神奈川県・12歳)
山本真一(山口県・14歳)
鈴木三之(千葉県・13歳)
勝亦英夫(静岡県・14歳)
高木大輔(長崎県・18歳)
井上美晴(京都府・14歳)
川上貴弘(愛知県・13歳)
林誠(岐阜県・14歳)
鍋島薫(埼玉県・10歳)
多田芳久(山形県・13歳)
山本武(東京都・12歳)
天野浩(兵庫県・14歳)
樋口智之(北海道・13歳)樋
矢島慎也(東京都・14歳)
三浦崇弘(神奈川県・23歳)
稲荷淳(石川県・12歳)
沢登知律(千葉県・12歳)
横山滋一(東京都・19歳)
中川寿(埼玉県・14歳)
富岡大二(東京都・12歳)
三輪昇(神奈川県・19歳)
久保俊樹(東京都・14歳)
本橋史朗(東京都・19歳)
松沢和幸(兵庫県・12歳)
小森秀一(栃木県・13歳)
早川竜弘(千葉県・13歳)
松本研太郎(神奈川県・14歳)
松山俊弘(石川県・14歳)

●愛読者賞　3誌1年分
萩原壮裕(福岡県・15歳)
高橋禎幸(東京都・14歳)
奥村篤司(大阪府・16歳)
近藤英雄(千葉県・15歳)
藤原隆一(北海道・15歳)
山田幸治(群馬県・17歳)
下高原和典(岡山県・14歳)
矢野浩祥(山口県・17歳)
森川太(静岡県・16歳)
小畑啓(東京都・12歳)

※敬称は省略させていただきました
※4等の特製ノート当選者の発表は、賞品発送をもってかえさせていただきます
※発送にはしばらく時間がかかるので、楽しみに待っていてくださいね

1画面プログラムコーナー

おおっと、まずは1画面で小手調べ。軽く打ちこむだけで長〜く遊べる傑作ぞろいです。

パチンコ

FOR PC-8001/8801シリーズ N-BASIC

チーンジャラジャラのオーソドックス・パチンコ

BY よっちゃん

パチンコに行けば損するし、第一パソコンやる暇がなくなる。そこでパチンコをプログラムにしました。まあ、パチンコもパソコンも言葉が似ていて密接な関係があるわけですので……？ プログラムは1画面にするのに七転八倒しました。あ、それから、18歳未満の方はご遠慮ください。

メチャクチャ忙しくてプログラムを作っているヒマがない！

●わーいわーいのパチンコゲーム。パチンコ屋さんでは100円分しかやったことのない少女ゆきはこっちのほうが好きです。ハンドルはシフトキーのワンキー操作。持ち玉は15個からスタート。1個はいるごとに玉は5個増えていきます。ただし、効果音はなし。10分経過するか持ち玉0になると打止めでございます。チーンジャラジャラ。

◆できあいのキャラクタを組み合わせて作った苦労の画面。でも、ムードはバッチリ出てます

■変数リスト
M……玉の数
P$……汎用
X,Y,A,B,C,D……データ読み取り用
T$(n)‥チューリップ表示用
L(n),G(n)……玉が入った時開く、チューリップの数
T(n)……チューリップの状態フラグ
X(n),Y(n),A(n)……チューリップの座標,アドレス
K……玉の表示アドレス
H……玉の移動方向
O,P,Q,……玉の移動方向に何があるか読み取り用

■プログラム説明

1	初期設定
2	データ読み取り，画面表示
3	玉セット
4	ハンドルを引く，玉打つ
5	玉移動
6	玉の次の移動方向
7	玉表示
8〜9	玉入ったか
10〜11	玉がどこに入ったか判定，チューリップの処理
12〜13	玉移動表示ルーチン
14	ゲームオーバー

```
1 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR4:PRINTCHR$(12):DEFINTA-Z:T$(0)="◢ ◣":T$(2)="◣
 ◢":M=16:TIME$="00:00:00":FORI=1TO10:READA,P$:FORJ=1TOA:READX,Y:LOCATEX,Y:PRINTP
$;:NEXT:NEXT:FORI=1TO11:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),"■",B:NEXT:FORI=1TO7
2 T(I)=-1:READA(I),X(I),Y(I),L(I):FORJ=1TOL(I):READG(I,J):NEXT:LOCATEX(I),Y(I)+1
:PRINT"▼":NEXT:GOSUB11:DATA11,◢,6,0,5,1,4,2,3,3,2,4,1,5,26,17,25,18,24,19,23,
20,22,21,18,◥,22,0,23,1,24,2,25,3,26,4,1,18,2,19,3,20,4,21,5,22,6,23,7,24,3
3 H=0:M=M-1:COLOR7:LOCATE2,23:PRINTUSING"####コ";M;:IFM<1ORVAL(MID$(TIME$,4,1))>0
THEN14ELSEIFINP(8)<>191THENM=M+1:GOTO3ELSEK=&HFDE6:GOSUB13:S=0:DATA17,4,18,5
4 S=S+1+(S>19):LINE(15,23)-(15+S/4,23)," ":IFINP(8)<>191THENBEEP1:LINE(15,23)-(2
1,23),"▄",2:BEEP0ELSE4:DATA19,6,20,7,21,8,22,1,◢,3,6,1,▼,13,13,1,▲,13
5 W=6:H=-2:GOSUB12:H=-122:GOSUB12:W=11:H=-120:GOSUB12:W=1+S+(S>4)*(S-4):H=-118:G
OSUB12:W=S-5:H=2:GOSUB12:DATA11,1,▬,15,23,9,· · ·,13,8,13,17,7,5,19,5,6,10
,20,10,7,13,19,13,15,15,7,· · · ·,7,3,17,3,12,2,6,4,18,4,12,7,12,16,7,· ·,7
6 H=120:P=PEEK(K+120):O=PEEK(K+118):Q=PEEK(K+122):IFP=135THENPOKEK,32:GOTO8ELSEI
FP=165THENH=118+INT(RND(1)*2)*4ELSEIFP=228THENH=118ELSEIFP=229THENH=122ELSEIFO=2
28ANDQ=229THENH=120+INT(RND(1)*3-1)*4:DATA11,7,12,21,11,21,12,10,14,11,15,18
7 GOSUB13:GOTO6:DATA14,14,·,8,2,22,2,6,6,10,6,13,6,17,6,20,6,24,6,5,9,11,9,19
8 FORI=1TO7:IFA(I)=KTHEN10:DATA9,25,9,6,14,24,14,7,0,22,0,13,12,17,12,9,22,23
9 NEXT:GOTO3:DATA22,8,24,27,24,1,0,27,24,3,7,3,16,22,22,22,23,23,21,23,23,24
10 FORJ=1TOL(I):T(G(I,J))=1:NEXT:T(I)=-T(I):M=M+5:GOSUB11:GOTO3:DATA20,24,23
11 COLOR3:FORI=1TO7:BEEP1:LOCATEX(I),Y(I):PRINTT$(T(I)+1):BEEP0:LINE(14,11)-(16,
13),"■",IMOD6+5,BF:NEXT:RETURN:DATA25,19,25,23,26,18,26,23,&HF500,14,4,1,7
12 FORI=1TOW:GOSUB13:NEXT:RETURN:DATA&HF65A,7,7,1,4,&HF676,21,7,1,5,&HFA1A,7
13 POKEK,32:K=K+H:POKEK,236:RETURN:DATA15,1,6,&HFA36,21,15,1,6,&HFB90,14,18,1
14 BEEP:LOCATE29,3:PRINT"ｳﾁﾄﾞﾒ ﾃﾞｽ":LOCATE0,0:DATA6,&HF7D0,14,10,3,4,5,6
```

〈ウニウニ会話シリーズ〉 人「えーと、うちの庭の竹やぶを直してください。」医者「わたしは、人の病気を治す医者だよ。」人「だって、あなたのことを、みんな、やぶ医者と言ってますよ。」（東京都・林哲也クン）☆お医者さんにもいろいろあるけれど、なんと言っても一番怖いのは「歯医者さん」だと思います。特に、あのガリガリとやるのは、もう、たまりません。4カラグラム☆

PUZZLE 10（パズル テン）

FOR PC-8001/8801シリーズN-BASIC

史上最強の1画面パズルゲーム！

●むずくてむずくて、頭がパニクッてしまうゲームが登場しました。なんとこれで1画面プログラム！

主人公のキミは、常に〝ホエホエ踊り〟を披露してくれています。少しも疲れを見せずにひたすら踊りつづけています。そのせいか、キー操作がスムーズに運ばないという欠点はあるのですが、〝ホエホエ踊り〟に免じて許してやってください。

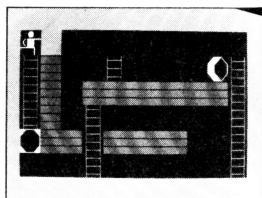
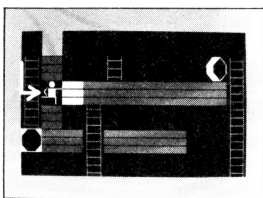
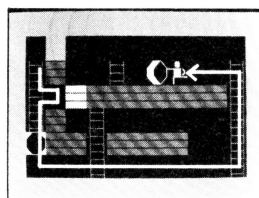
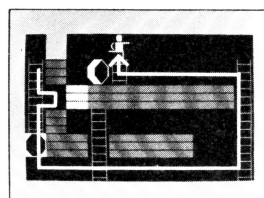
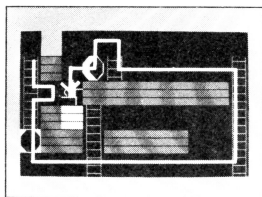
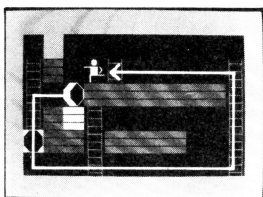
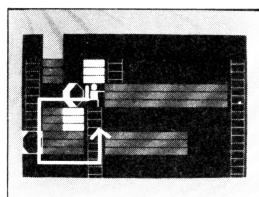
さて、ゲームの目的は、大きなダイヤを動かしてボックスに入れればいいのです。壁を押し、うまく配置を考えないとすぐに破綻してしまうので、よぉーく考えながらやってください。

テンキーをつかって上下左右に移動。自爆キーは5です。また、8キーはジャンプキーでもあります。また、
①ダイヤは上から重なることができる。
②ジャンプで上の壁を押し上げられる。
③ボックスは、上に立ったり、通りぬけることができる。
④下になにもないとハシゴから落ちる。
面は9面まで．サービスの10面もついています。ただし、これは通常の方法では解けません（じつは編集部でもわからない）。もし、解けたら教えて。

BY 後藤洋士

プログラムはただの遊びじゃない。将来のためにやっているんだ

ぼくはパソコンでプログラムを作るということを、ただの遊びと思っていません。将来はテクポリみたいなゲーム関係の会社に入りたいのです。そのためにはマシン語まで知っていないといけないのに親はわかってくれません。この掲載で少しはわかってくれるかもしれません。だから、採用通知はすごく嬉しかった。

特別公開 これが1、2面の解答だ！

1 ホエホエ踊りをエンエンと続けつつ、まずはスタート地点でちょっと考える

2 ブロックを1ついきなり押してみました。ブロックはごらんのとおり白くなって…

3 1つ押したあとはササッと下におり、グルーッと回ってダイヤのところまで

4 おおっ、ハシゴの上に昇っていったいなにをするつもりでしょうか？

5 そうなんです。ダイヤをまたいで向こうに行き、ブロックを下げたかったわけです

6 もう一度グルッと回って今度はもろにダイヤに体当たり。ダイヤは下にストーン

7 再びグルッと回って、8キーを押してジャンプ。するとブロックが上に行くわけだ

8 ホエホエ。できあがりザンス。と，ホエホエ踊りの人はポーズを決めるのでした

■変数リスト
A$(n)……キャラクタ
A(n)……画面
R……面
L……KEY入力
V……自分の形
X……自分のX軸
Y……自分のY軸
W……ダイヤのX軸
Z……ダイヤのY軸

■プログラム説明

1	初期設定，キャラクタREAD
2	画面の設定，表示
3	自分のメイン
4	ダイヤのメイン
5	ゴールしたか
6	自分とダイヤの表示，キャラクタデータ
7	ギブアップ，キャラクタデータ
8	1，2，3面のデータ
9	4，5，6面のデータ
10	7，8面のデータ
11	9，10面のデータ
12	REM

〈ウニウニ会話シリーズ〉 A「ねえ、いつかはスキーに行こうよ。」B「じゃあ、今月行くつもりはないんだね。」A「え？今月？」B「だって今日6日だもん。」（わかる？）（静岡県・うごうどす） ☆そういえば、スキーのシーズンですね。ケガしないように楽しく遊びましょう。ゲレンデの花はキミさ。3カラグラム☆

1 ボックスがいくつかあるときは、どれに入れてもかまなわい。この面ではどれに入れればいいかのカンが最初にものをいう。ちょっとむずかしい

2 とりあえず、ブロックを左にずらしておく、この行動の意味はのちにあきらかになるであろー。フフフこの深遠な計画がそうそうわかってたこまるくんじゃ

3 そして、サクッと下に降り、ブロックを1つ下にずらす。まだ、わからないよね

4 グルーッと回って、ボックスの下にあったブロックを右に押しつける

5 もう一度上にもどって今度は上のブロックを右に移動させ……見えてきたかな？

6 その後、足元のブロックを下に落とし、うむむ、これでほとんど足固めは終わった

7 ここがポイントだ！ このブロックを上に押しあげ、向こうへの道を作るのが大切

8 この行動の意味も今はまだわからなくてよい。ま、やってみればすぐわかる

9 で、ささっと左からブロッタを攻めて……ようやく解答が見えてきたでしょ？

10 フイニッシュ。上からグルッと回りこんでダイヤを押せば、「あっ、解けてる！」

```
1 DIMA(13,8),A$(9):B$=CHR$(29):C$=CHR$(31)+B$+B$+B$:FORI=0TO9:READD$,E$,F$:A$(I)
=D$+C$+E$+C$+F$:NEXT:FORI=0TO7:FORJ=0TO12:A(J,I)=3:NEXTJ,I:DATA■■■,■■■,■■■
2 WIDTH40,25:CONSOLE,,0,1:RESTORE8:LOCATE9,24:INPUT"LEVEL (1 ｶﾗ 9 ﾏﾃﾞ)";R:FORH=1
TOR:READG$,X,Y,W,Z:B=0:FORV=1TO6:FORJ=1TO11:B=B+1:A(J,V)=VAL(MID$(G$,B,1)):NEXTJ
,V,H:FORI=0TO7:FORJ=0TO12:H=A(J,I):LOCATEJ*3,I*3:COLORH:PRINTA$(H);:NEXTJ,I
3 E=0:F=0:L=VAL(INKEY$):P=A(W,Z+1):IFA(X,Y+1)=0THEND=1:V=8ELSEC=(L=4)-(L=6):D=(L
=8)-(L=2):S=A(X+C,Y+D):IFS=3THENC=0:D=0ELSEK=X+C+C:N=Y+D+D:M=A(K,N):IFS=1THENIFM
<>0ORK=WANDN=ZTHENC=0:D=0ELSEA(X+C,Y+D)=0:A(K,N)=1:LOCATEK*3,N*3:PRINTA$(1)
4 H=A(W,Z):IFP<>1ANDP<>3THENF=1ELSEIFX+C=WANDY=ZTHENE=C:IFM=1ORM=3THENE=0:C=0
5 IFH=4THENFORI=1TO5:FORJ=8TO9:LOCATEX*3,Y*3:PRINTA$(J);:BEEP:NEXTJ,I:GOTO2
6 LOCATEW*3,Z*3:COLORH:PRINTA$(H):W=W+E:Z=Z+F:LOCATEW*3,Z*3:COLOR5:PRINTA$(5):H=
A(X,Y):LOCATEX*3,Y*3:COLORH:PRINTA$(H):X=X+C:Y=Y+D:LOCATEX*3,Y*3:COLOR7:PRINTA$(
V):V=V+(V>6)-(V<7):DATA■■■,■■■,■■■,├─┤,├─┤,├─┤,■■■,■■■,■■■,◤▔◥,|  |,◣▁◢,◢╲
7 IFL=5THEN2:DATA■ |,◥╱," ● ",(■▔,▔┐," ● ",▔■),┌▔,╲●╱,■ ,╱╲,"   ",(●),╱▔╲
8 C=0:GOTO3:DATA03000000000210020000022101111111221020000002411211110020002000000
02,1,1,10,2,000000000001014121011222222210002001021100322101210403240000100032,6
,1,10,3,0100300000000122111121101200001201011100122400100120121001000 2122,8
9 DATA1,4,1,000000000001210111111212100000002121001000024010010000210100000002,1
,1,6,3,000000000002111111111220101010002210010111112201100100422100001111 2,3,1,2,
1,00000000000212210011122122101000421111121122100101241024001000110,1,1,5,1
10 DATA0000000000011010012110100110121011101011210114012012101110020024 10,4,1,7,
1,10000000000111002001211000111002114001010121100011100211112040 2111,6,4,9,1
11 DATA000000000002142202101021000121010212100010402110210101021012101010,5,1,6,
2,001000000001111000011100100010001011010100011010010400100101010111,8,1,7,5
12 ' ｺﾉｷﾞｮｳ ﾊ ESCｷｰ ｦ ｵｼﾃ LIST ｦ ｲﾁｶﾞﾒﾝ ﾆ ｵｻﾒﾙﾀﾒ ﾉ ﾓﾉﾃﾞｽ｡ GAME ﾆ ｶﾝｹｲ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ｡
```

ポシェット裏面場　〈ゆみちゃんトマト〉 ざんねんねんざ（残念、ねんざ）（埼玉県・森中淳クン） ☆ねんざって痛いですよね。早くお医者さんに行くのが正しいと思います。2カラグラム☆　ねかーどはどーかね（ね、カードはどうかね）（東京都・柾木太郎クン） ☆気軽にカードで買い物をすると後になってから大変なことになるぞ。みなさん、注意、注意。2カラグラム☆

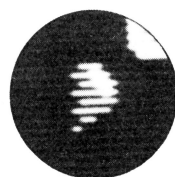
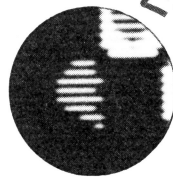
The HEART（ザ ハート）

FOR PC-8801シリーズ N88BASIC

●待ち遠しくも切ないバレンタインデーが近づいてきましたね。いろんな思い出をかみしめながら、このゲームに取り組んでいただきたい。

画面右下にいる、右半分のハートがキミのハート。左上にいる左半分のハートはだれかさんのハート。テンキーの[2]、[4]、[6]、[8]を操作して、うまくそれぞれのハートをドッキングさせるのがゲームの目的です。

でも、キミの気持ちとは裏腹に左半分のハートはキミと反対方向に進んでしまう。しかも、あいだには障害物の壁があるのでそう思いどおりにはいかない。そのうえ、ハートはピッタリと位置があわないとくっつかないので壁を利用して調整しなくちゃいけない。それどころか青い壁はブラックホールでこれにぶつかるとチャンスが1減る。0になるとゲームオーバーだ。まあ、ほとんど失恋は確定しているががんばってくれたまえ。リプレイは[5]キー。

ちぎれたハートをくっつけて♡

○これは左半分のハート キミの状況に応じて適当に名前をつけてみて。優子とかMo Mo とか

○これは右半分のハート。つまりキミ。カツヒロくんとかエイキチくんというわけですね

プログラムを苦労して作っていくと、パソコンにもうひとつの大きな魅力が見えてくる！

BY ヤっちゃん

市販ソフトのように！と思って計画だけは立ててみたけれど、実力の関係で次第に削っていき、最後に残ったのがこのプログラム。でも、実際にひとつのプログラムを作ってみて、大変さもわかったし、パソコンのもうひとつの魅力もわかったような気がしたな。

■変数リスト

W%……壁のデータ
H%……ブラックホールのデータ
R%……右半分ハートのデータ
L%……左半分ハートのデータ
S%……パターン消去用
W……壁の数
H……ブラックホールの数
C……チャンスの回数
M……仮想VRAMのデータ
RX,RY……右半分ハートの座標
LX,LY……左半分ハートの座標
X,Y……壁，ブラックホール表示乱数
I,I1……キー入力
NX,NY……ハートの移動量
RP……右半分ハートの仮想VRAMサーチ
LP……左半分ハートの仮想VRAMサーチ

■プログラム設明

10　初期設定
20〜50　データ読みこみ
60　面ごとの設定，画面表示
70　キー入力，右半分ハートの仮想VRAM判断
80　ハートが一緒になったか
90　左ハートの座標判断，ハートが一緒になったか
100　右ハート表示サブルーチン
110　左ハート表示サブルーチン
120　ミスしたときの処理，ゲームオーバー
130　面クリアの処理

```
10 DEFINT A-Z:CONSOLE ,,0,1:WIDTH 40:SCREEN 0,0:CLS 2:DIM W%(27),H%(27),R%(27),L
%(27),S%(27):GET(0,0)-(15,7),S%:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):W=100:H=50:C=3
20 FOR I=0 TO 27:READ W%(I):NEXT:DATA 16,8,-961,-961,-961,960,-1,-28687,960,-1,9
60,960,-1,960,960,-1,2016,960,-1,8184,960,-1,32766,-961,-961,-961,0,0
30 FOR I=0 TO 27:READ H%(I):NEXT:DATA 16,8,-961,-961,-961,-1,4080,-1,-1,960,1638
0,16380,960,4080,16380,960,4080,-1,960,16380,-1,4080,-1,-961,-961,-961,0,0
40 FOR I=0 TO 27:READ R%(I):NEXT:DATA 16,8,0,63,0,7,-16129,7,-16381,-4033,-16381
,-16384,-3841,-16384,0,-4033,0,0,-16129,0,0,60,0,0,192,0,0,0
50 FOR I=0 TO 27:READ L%(I):NEXT:DATA 16,8,0,-1024,0,0,-1021,0,0,-241,0,0,-1009,
0,0,-241,0,0,-1021,0,0,16128,0,0,768,0,0,0
60 CLS:NX=0:NY=0:DIM M(39,24):LX=1:LY=1:RX=38:RY=22:FOR I=0 TO W:X=RND*39:Y=RND*
24:BEEP 1:BEEP 0:PUT(X*16,Y*8),W%,PSET:M(X,Y)=1:NEXT:FOR I=0 TO H:X=RND*39:Y=RND
*24:M(X,Y)=2:BEEP 1:PUT(X*16,Y*8),H%,PSET:BEEP 0:NEXT:GOSUB 100:GOSUB 110
70 I=INP(0):I1=INP(1):NX=(I=239)*(RX>0)-(I=191)*(RX<39):NY=(I1=254)*(RY>0)-(I=25
1)*(RY<24):IF NX+NY=0 THEN 70 ELSE RP=M(RX-NX,RY-NY):ON RP GOTO 90,120:BEEP 1:GO
SUB 100:BEEP 0:GOTO 90
80 IF RY=LY AND RX-1=LX THEN 130 ELSE 70
90 IF LX+NX<0 OR LX+NX>39 OR LY+NY<0 OR LY+NY>24 THEN 70 ELSE LP=M(LX+NX,LY+NY):
ON LP GOTO 80,120:BEEP 1:GOSUB 110:BEEP 0:IF LY=RY AND LX+1=RX THEN 130 ELSE 70
100 PUT(RX*16,RY*8),S%,PSET:RX=RX-NX:RY=RY-NY:PUT(RX*16,RY*8),R%,PSET:RETURN
110 PUT(LX*16,LY*8),S%,PSET:LX=LX+NX:LY=LY+NY:PUT(LX*16,LY*8),L%,PSET:RETURN
120 C=C-1:BEEP:BEEP:BEEP:IF C>0 THEN LOCATE 14,11:PRINT "LEFT CHANCE";C:ERASE M:
CLS 2:GOTO 60 ELSE LOCATE 14,11:PRINT "GAME OVER !!":WAIT 4,8,255:RUN
130 LOCATE 7,11:BEEP:PRINT "LEVEL UP! PUSH [RETURN] !":BEEP:WAIT 1,&H96,&HFF:W=W
+50:H=H+20:ERASE M:CLS 2:GOTO 60
```

〈ゆみちゃんトマト〉 ようもうとうもうよ（羊毛と羽毛よ）（兵庫県・MSX3） ☆寒いこの季節には、羊毛も羽毛も大切なお友達。3カラグラム☆　わたしなはではなしたわ（わたし、那覇で話したわ）（神奈川県・デゼニランドがとけないよ） ☆ポッカポッカの沖縄にでも行きたい気分。だけど、やっぱり冬は寒いからこそ、いいのかナ。3カラグラム☆

プログラムポシェット

LAND GAME (ランド ゲーム)

FOR PC-6001/6601シリーズ N60BASIC 16K PAGE2

●タイトルからわかるように、このゲームは着陸ゲームです。左から右へと自然落下している青いドットがキミの操作する宇宙船。そんでもって、下の赤い四角が着陸目標の基地……とまあそう思ってください。スペースキーで逆噴射できるのが唯一のコントロール手段で、ということは当然重力が加速度的に働いているわけです。基地に着陸すると、面クリア。重力がさらに強くなり、むずかしくなっていきます。しかし、世の中うまくしたもので、重力が大きくなるかわりに新しく基地が増えるのです。もちろん古い基地も使用可能ですが、上部が削られていて着陸しにくくなっています。

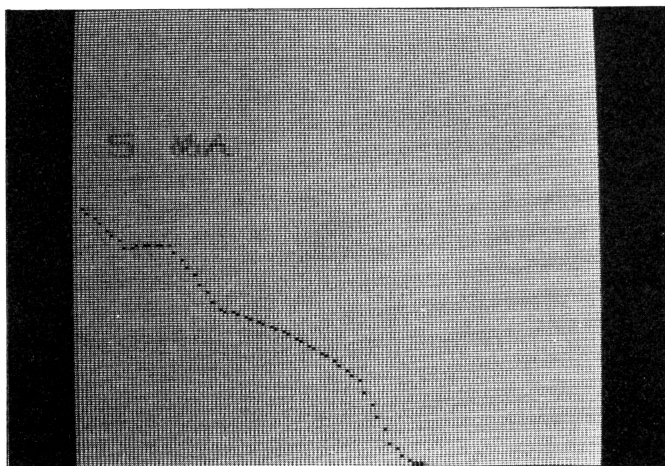
重力の強さ、どの基地に着陸するかなどをすばやく判断して面クリアを続けてください。なお、リプレイはカーソルキー。12回着陸するとゲームアップです。

ひたすら安全着陸を続けるP-6の世界

BY KAJA

P6だってマイコンだ！　と約1年ぶりのKAJA

ここ1年マイコンには触っていなかったけれど久々にマイコン雑誌を見せてもらったところP6mkIIのプログラムばかりでP6がなかった。じゃぼくがと思ったアセンブラが見つからず、結局このようなものになってしまいました。

○P6のドットゲームはたくさんあるけど、見栄えの悪いのが欠点。でも、この単純なキャラクタであえて作るところが、美しい態度だろうと思います！

```
0 SCREEN3,2,2:COLOR3,2:CLS:LINE(
Ø,186)-(255,191),3,BF:P=.Ø1:S=1
1 F=11Ø:CONSOLE,,,Ø:SOUND7,62
2 SOUND8,8:SOUND1,U:COLOR1:PRINT
S" めん":X=4:Y=F:R=RND(1)*125+90
3 LINE(R,182)-(R+3,191),4,BF
4 SOUNDØ,Y:PSET(X,Y),3:X=X+3:Y=Y
+2+X*P-STRIG(Ø)*3:IFPOINT(X,Y)<3
GOTO4
5 IFPOINT(X,Y)=4THENS=S+1:LINE(Ø
,Ø)-(255,185),2,BF:F=F-8:GOTO8
6 COLORRND(1)*4+1:LOCATE6,5:PRIN
T"PUSH KEY":IFSTICK(Ø)THENRUN
7 SOUND8,RND(1)*15:GOTO6
8 P=P+.ØØ5:U=U+.5:IFS<13GOTO2
9 PRINT"     Oh,Good!!":GOTO7
```

■変数リスト

S……面数
F……Y座標の初期値
X,Y……船の座標
P……重力の大きさ

■プログラムの説明

0～2	初期設定
3	画面設定
4	船移動・表示処理
5	面クリア判定
6～7	ゲームオーバー
8～9	面クリア処理

■チェックポイント

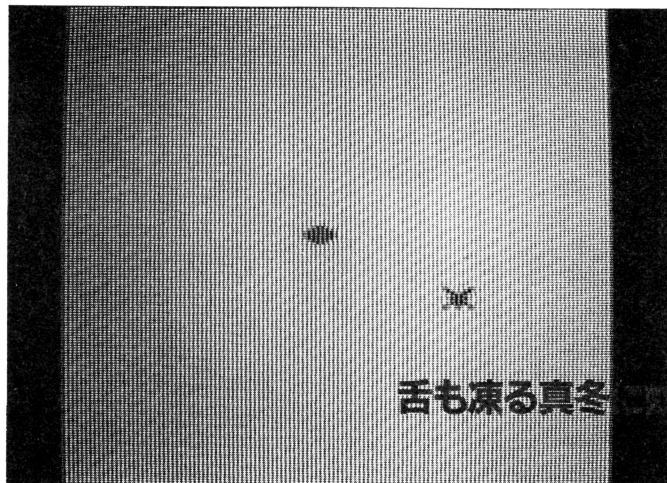
けっこうむずかしいゲームですので、少し簡単にしたいという人は、3行のR＋3の3を少し大きくして基地を大きくするか、8行のP＝P＋．005を小さくして重力を小さくしてみてください。

なお、やさしくて、おもしろくない方は、その逆をすれば良いわけです。

（エイキチ）

〈ないしょ話〉　昨年は、雪や氷のために、ころんだ人も多いと思います。そういうときは、少し前かがみになって内股で歩くところびにくいし、もし、ころんでもあんまり、ケガをしないそうです。（雪の降らない地方の人は、後ろにそって歩く習慣がついているとか……）（新潟県・S―F．AmkII）　☆雪国の人からのとっても、ためになるアドバイス。みんな、参考にしましょうね。☆

蚊蚊蚊!（かかか）

FOR PC-6001/6601シリーズ N60BASIC 16K PAGE2

うわあい、これでぼくも一躍有名人ですかあ！（森晃を目指しています）

「クイズベンチャー」というのはすごくいい企画ですね。ぼくは一発で気に入りました。第2回、第3回と続けてほしい。ところで、このプログラムのキャラクタには結構苦労しました。冬なのに蚊なんて季節はずれだと思うでしょうが、ぼくだってそう思います。エヘヘン。

いえぃ!!

BYたかたかし

舌も凍る真冬に蚊のゲームなんて、粋でしょ

○まあほとんどイキというかなんというか そういうわけですから説明なんてラーララ

●夏に出現する正常な蚊は人の生き血を吸いまくる。冬に出現する異常な蚊はＰ６の画面のなかで、なぜかまんじゅうを探してクルクル回っているのであった。というわけで、この異常な蚊をスペースキーで操作してマゼンダ色のまんじゅうを食っていってくれ。スペースキーを押しているあいだは右回りに回っていて、離すとそのときの進行方向に進む。これは、でぶ大先生のBar-Getting Valなどで好評を博した操作方法である。ワンキー・ゲームのなかでももっとも夢中になってしまうゲームである。なお、画面の端は「蚊取りホイホイ」になっており、くっつくとただちににピクピクのゲームオーバーになってしまうので注意。リプレイはSTOPキーを押して、RUN。あははのエイキチ。

```
0 FORI=1TO8:READX(I),Y(I):NEXT
1 SCREEN3,2,2:DATA0,-1,1,-1,1,0,
1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
2 COLOR3,2,2:CLS:Z=INT(RND(1)*14
)+1:Q=INT(RND(1)*14)+1:X=8:Y=X
3 LOCATEZ,Q:PRINT"●":CONSOLE,,,0
:A$=CHR$(29):C$="X"+A$+"¥"
4 XX=X:YY=Y:S=STRIG(0)
5 IFSTHENP=P+1:IFP=9THENP=1
6 X=X+X(P):Y=Y+Y(P):LOCATEXX,YY
7 IFX<1ORX>15ORY<0ORY>15THEN11
8 COLOR2:PRINTC$;:LOCATEX,Y:COLO
R4:PRINTC$;:PLAY"V15N=X;64
9 IFX=ZANDY=QTHENM=M+10:GOTO2
10 GOTO4
11 PRINTCHR$(11)" てんすう"M:GOTO11
```

■変数リスト
Z,Q……まんじゅうの座標
M……スコア
S……キー入力
X,Y……蚊の座標
XX,YY……蚊の旧座標
X(n),Y(n)……蚊の座標増分

■プログラムの説明
0～1　移動用データ読みこみ
2～3　まんじゅう表示等
4～6　キー入力処理・蚊移動処理
7　ミス判定
8　蚊表示
9～10　まんじゅうを取ったか
11　ゲームオーバー・点数表示

■チェックポイント
ＰＣ-６００１の１画面の悲しさで、リプレイが入りません。しかし、このままでは、リプレイ操作が、めんどうなので、以下のようにしてみてください。
１１行のGOTO１１を消去し、ＩＦ ＳＴＩＣＫ（0）＝0　ＴＨＥＮ　ＧＯＴＯ１１。１２行を新しく作り、１２ ＲＵＮとしてください。カーソルキーを押すと、リプレイになります。１画面に入りませんが、まあ、ゆるしてください。
（無責任なエイキチ）

〈ゆみちゃんトマト〉　きゅうかいまいかうゆき（9階、舞い交う雪）（新潟県・風来）　☆なんだかとってもとってもきれいなロマンの世界を感じます。5カラグラム☆　よいともつまりまつもといよ（良い友、つまり、松本伊代）（秋田県・ニコニコパチパチ）☆伊代ちゃんの声はいつ聞いても、やっぱりおもしろい。だけど、ファッションはとってもかわいくってセンス良いですよね。3カラグラム☆

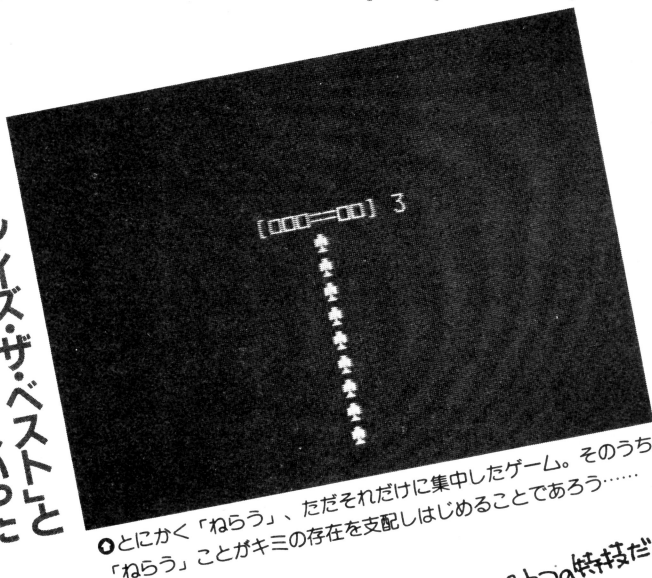
ねらえ

FOR PC-6001/6601シリーズ N60BASIC 16K PAGE1

●RUNさせると画面のほぼ中央に四角形の列が出現し、そのなかを〝=〟がうにうに移動しています。キミは〝♧〟をスペースキーで上下させて、うまくこいつにぶちあててください。

スペースキを押すと上昇し、離すと下降します。

〝=〟以外のところに〝♧〟があたるとその場でゲームオーバー。はじめのうちはなにがなんやらわからずにゲーオムーバーを続けていることでしょう。ちなみにリプレイはカーソルキー。

「シンプル・イズ・ザ・ベスト」とエイキチはいった

❶とにかく「ねらう」、ただそれだけに集中したゲーム。そのうち「ねらう」ことがキミの存在を支配しはじめることであろう……

ぼくは今パソコンとファミコンを持っています。

でも、どちらかというとファミコンのほうを多く使っています。ファミコンを買うまえは採用されないゲームを作っては送っていた。今はあまりゲームを作っていないが、この採用をきっかけにまた作りはじめようと思います。

BY パックンチョ

ごちゃごちゃしたゲームが横行しているなか、このように単純なゲームはキラリと光って見えるもの。私ははっきりいって燃えました。それが悪いですか? 死刑になりますか? Simple is the best.エイキチの主張。

```
1 CLS:CONSOLE,,0 :T=-1:Z=17:A=5
2 X=15:Y=14:T=T+1
3 LOCATE11,5:PRINT"[□□□□□□□]";T
4 LOCATEZ,A:PRINT"==";:Z=Z-1
5 S=STRIG(0):IFS=1THENY=Y-1
6 IFS=0THENY=Y+1:IFY>14THENY=14
7 IFZ=11THENZ=17:S=7
8 LOCATEX,Y:PRINT"♣";:SOUND8,Y
9 IFY=6THENGOTO12
10 LOCATEX,Y-1:PRINT" ";:GOTO3
12 IFSCREEN(X,Y-1)=219THEN 14
13 CLS:PLAY"l64omcd":GOTO2
14 IF STICK(0)=0 THEN 14
15 RUN
```

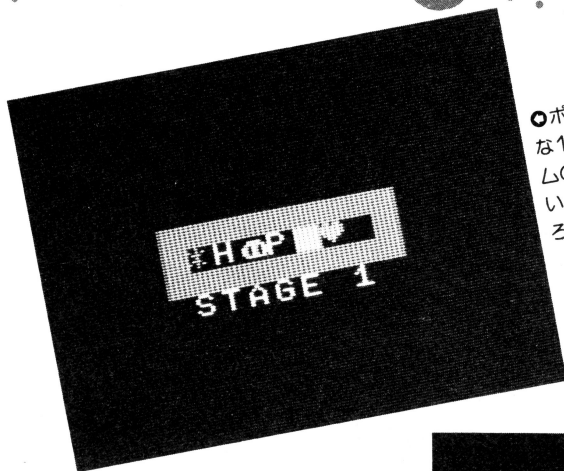
■変数リスト
X,Y……自分の座標
T……ラウンド
Z,A……標的の座標

■プログラムの説明
1～2 初期設定等
3～4 画面設定
5～8 キー入力・自分表示処理
9～13 標的に命中したかの判定処理
14～15 リプレイ

■参考
ポシェット 85年 No.1 P10
「コンセント」

〈ウニウニ会話シリーズ〉 A君「ねエ、B君、切手くれ」B君「いいのかい!?」B君は、迷わず小刀を取り出して……(後は、言うまでもあるまい。)(山口県・戸田裕生クン) ☆刀で刺されるなんて、ホント、痛そうね。3カラグラム☆ いけのなはしらずめずらしはなのけい(池の名は知らず、珍らし花の景)(群馬県・COSMOS SOFT) ☆俳句みたいで格調高い気分になれるワ。4カラグラム☆

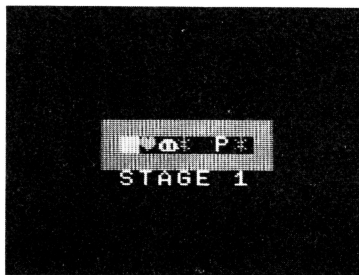
HEART LAND（ハート ランド）

FOR MSX(8K)/MSX2

●ポケコンみたいな1画面プログラムの迷路。見えないところがおもしろさになっている

●これで最後のハートを取れば1面クリア。全部で3面まで楽しめるのだ

かわいい、かわいい、タイニー迷路ゲーム

●ポシェット読者のＭＳＸユーザーにはもうおなじみのキャラクタをカーソルキーであやつってハートを取っていくゲームだ。面はタテ３×ヨコ13キャラクタ分あるんだけど、まるでポケコンゲームみたいに、一度に見えるのはヨコ５キャラクタ分の１列だけ。そこが、かえってゲームのおもしろさになっているんだ。

壁や丸い石は通れないけど、Ｐ（パワー）を取るとキャラクタが黄色から水色に変わって丸い石が壊せるようになる。ときどき出会うトゲトゲはもちろん毒。こいつに触るとゲームオーバーだ。上下に移動したいときはハシゴのところまで行かないとだめ。

ゲーム中にスペースキーを押すとギブアップだけど、ゲームオーバーになってからだとリプレイになるよ。

面は全部で３面まで。

```
1 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1
:DEFINTA-Z:DEFFNA(A,B,I)=ABS((A+I)MOD13+
B+78)MOD39:DIMA$(40):SPRITE$(0)="¦~そんん}?
":SPRITE$(1)="<~ロロロ~":SPRITE$(2)=">~るソソセ
わ":FORI=0TO3:READS,T:VPOKE8192+S,T:NEXT
2 READA$:FORI=0TO38:A$(I)=MID$(A$,I+1,1)
:NEXT:A=9:FORI=9TO11:LOCATE12,I:PRINT"アア
アアアアアア":NEXT:PRINTSPC(13)"STAGE"E+1
3 S=STICK(0):C=(S=7)-(S=3):A=A+C:F=VPEEK
(6479+C):IFF=72THENB=B+((S=1)-(S=5))*13E
LSEIFF=80THENP=1:A$(FNA(A,B,2))=" "ELSEI
FF=42ORSTRIG(0)THEN6ELSEIFF=129THEN5ELSE
IFF=133THENIFP=1THENA$(FNA(A,B,2))=" ":P
=0ELSEA=A-CELSEIFF=184THENA=A-C
4 PUTSPRITE0,(120,80),10-P*3,1-C:FORI=0T
O6:LOCATE13+I,10:PRINTA$(FNA(A,B,I)):NEX
T:GOTO3:DATA5,193,16,129,22,68,23,119
5 E=E+1:IFE<3THENBEEP:GOTO2:DATA"ク♥ * P*
 **H PクP* H● ●H *  ク●H  *HP ● ●H","ク♥ *●
 * ●H●H ク H *HP ●H* *クH*H● *PP*PHP","ク ●
P     H    クHPP●PP   HPH クH●●●●●●♥**PHP"
6 VPOKE8214,255:IFSTRIG(0)THENRUNELSE6
```

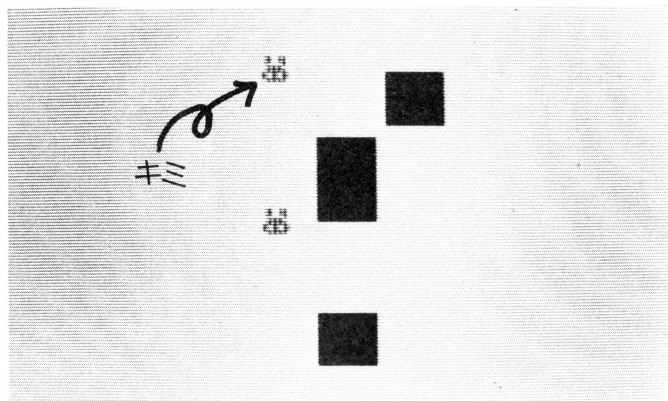
■変数リスト
A,B……プレイヤーの座標
C……プレイヤーの移動
E……面数
P……パワーの有無

■プログラムの説明
1　初期設定
2　ゲーム画面表示
3　プレイヤーの移動
4　プレイヤーの表示
5　１面クリア、画面データ
6　ゲームオーバー、リプレイ

〈HEART LAND〉 狭い！　うん、つまりは世界は狭いので、愛なんてすぐ見つけられるってこと。それまでは寄り道してしまったり、失敗しちゃったり、迷ったりってことが何度もあるだろうし、いろいろ頭を使って努力しなきゃ、なかなか出逢えなかったりするんだけどね……っていうのはすべて、このゲームの受け売りなのでした。あんまり深く考えると、クサーイ文章ばかり出てくるので、まあ、自分の心のままに、正直に、それぞれの愛をつかみましょう。（少女ゆき）

THE(ザ)がっつ!

FOR MSX(8K)/MSX2

●ここは宇宙の遊び場・ホワイトベース。出てくる2つのキャラクタの左が自分、右が敵のガキ大将。カーソルキーで移動して敵に体当たり！　で、敵をホワイトベースの外に突き落とすゲームなのだ。もちろん、自分が落ちてしまうとゲームオーバー。落ちたかどうかの判定は左の触覚を基準にしているので、ま、うまいことやってね。

●よおく思い出してみると最近こんなふうに体当たりで敵と戦うゲームがゲームセンターにあったような。確かナムコのゲームだよね。うーん、新しい！

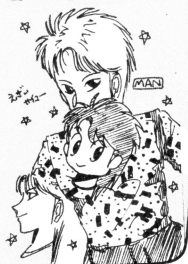
ぼくがプログラムを作るということは時間を食べるということ　BY TUN・TUN

で、ぼくがふつうにプログラムを作るときは①その気なんか全然ない。②テキトーにパソコンをいじっていると勝手に手が動いてプログラムを作っていく。プログラムを作ることは楽しいし、本にのるのはもっと楽しい。

ホワイトベースで死の体あたりごっこ!

ガキ大将を倒すたびにホワイトベースに穴があいていく。敵は平気だけど、キミは少しでもひっかかっちゃうとアウトだし、だいたい敵のほうがキミよりも強いのだ。そのうえ、敵は倒すたびに色が変わって15番目になると透明になってしまう。ずっるー。

というわけで、とてもむずかしいゲームなのだが、まあ、5000点を越えるとなかなかいいんじゃない？

スコアはゲームオーバーになったときに表示される。リプレイはスペースキーだ。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2,,0:A$="ffB<~ロロ~":S
PRITE$(1)=A$:SPRITE$(2)=A$
2 PLAY"S12CGCG":FORI=1TO100:NEXTI:X=32
3 Y=32:A=218:B=32:D=10:ONSPRITEGOSUB8
4 W=1:LINE(30,30)-(226,162),15,BF
5 SPRITEON:T=STICK(0):IFT=7THENVX=-1:VY=
0ELSEIFT=3THENVX=1:VY=0ELSEIFT=1THENVY=-
1:VX=0ELSEIFT=5THENVY=1:VX=0ELSEVA=SGN(X
-A):VB=SGN(Y-B)'By TANAKA DO
6 PUTSPRITE1,(X,Y),5:PUTSPRITE2,(A,B),W:
X=X+VX:Y=Y+VY:A=A+VA:B=B+VB
7 IFPOINT(X,Y)<2THEN10ELSEGOTO5
8 SPRITEOFF:PLAY"S5D":FORI=1TOD:PUTSPRIT
E1,(X,Y),9:PUTSPRITE2,(A,B),9:X=X+VA:Y=Y
+VB:A=A+VX:B=B+VY:NEXT:IFPOINT(A,B)=1THE
ND=D+10:W=W+1:S=S+D*10:GOTO12
9 IFPOINT(X,Y)=1THEN10ELSEGOTO5
10 PLAY"CD":SCREEN1:KEYOFF:LOCATE9,9:PRI
NT"GAME OVER":LOCATE9,12:PRINT"SCORE";S
11 IFINKEY$=" "THENRUNELSEGOTO11
12 IFW>15THENW=W-14:GOTO4ELSEPLAY"S14C":
LINE(X+16,Y+16)-(X+32,Y+32),1,BF:FORI=1T
O1000:NEXTI:GOTO5'1985:10,16:BY TUN TUN
```

■変数リスト
X，Y……自分の座標
VX，VY……自分の移動用
A，B……敵の移動用
S……スコア
D……クラッシュしたとき飛ぶドットの数
W……ガキ大将の色

■プログラムの説明

1～ 4	初期設定、画面表示
5～ 7	自分と敵の移動
8～ 9	クラッシュ処理
10～11	ゲームオーバー処理
12	穴あけ処理

〈ゆみちゃんトマト〉　さつまでまつさ（薩摩で待つさ）（埼玉県・稲刈真青）　☆そういえば、何年か前にあみんというグループが「待つわ」というとっても哀しい歌を歌っていたけれどみんな、覚えてる？　3カラグラム☆　かなたにたなか（彼方に田中）（兵庫県・浜田伸一郎クン）　☆佐藤、鈴木、高橋などと同じように、田中という名前も多いですよね。2カラグラム☆

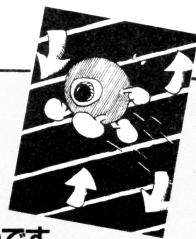
1つ目太郎(ひとめたろう)の冒険(ぼうけん)

FOR MSX(8K)/MSX2

●「お父さん、こんなところでなにをやっているの?」とゲゲゲの鬼太郎が出てきそうなキャラクタ。うまく上向きの矢印にあたってゴールを目指そう

BY Beta.K

プログラムを作る……これは一種の自己表現なのです。

プログラムは作り手の考えや感情を表し、同時に作者の裏にある隠れた部分を引き出すことができるものです。プログラムを作るのは確かにしんどいことです。しかし、それと同時に完成したときの喜びははかりしれない。本に載りたいから作るものではありません。作ることによって得られる何ものかがあるのです。私はそう信じてやみません。

●ゲゲゲの鬼太郎のパパみたいなキャラクタが主人公のスクロールゲーム。目的は画面のいちばん上にたどりつくことなんだけど、ただフラフラしていたんではなかなか上に行かないのだ。

画面の左右両端の黄色い壁に着くと1段上に上がる。これが基本。でも、これでは時間がかかりすぎるので、ポツポツと出てくる矢印にあたって上にいくわけだ。

スペースキーを押すと1つ目太郎の動きが止まるので、うまく上向きの矢印にあてればすぐ上の段に移動できる仕組み。下向きの矢印だと当然下に落ちてしまう。運と技の悪いせいでいちばん下に来てしまうとゲームオーバー。リプレイはカーソルキーだ。ゴールインのときベストスコアだと英語でほめてくれるよ。

すりんくすりんくと上昇する快感と妖怪の不気味さが素敵

■変数リスト

X,Y……1つ目太郎の座標
V……進行方向
T……タイム
I……ループカウンタ

■プログラムの説明

10〜20	初期設定
30	画面表示
40〜60	メインルーチン
70〜80	ゴールイン処理
90	ゲームオーバー処理

■参考プログラム

ポシェットNO.3 “SPACE MAZE”

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,0:WIDTH28:KEYOFF:
DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="く~もへへも~く":SPRITE$(
1)="く~マキキマ~く":VPOKE8203,164:VPOKE8204,4
20 H=8000:A$="181818FFFF7E3C18FFFFFFFFFF
FFFFFF183C7EFFFF18181800000OFFFF":FORI=0
TO31:VPOKE744+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2
)):NEXT:A$=STRING$(28,96):B$=CHR$(27)
30 FORI=1TO23:PRINTB$+"Y! "+B$+"L";A$:VP
OKE6145+I*32,94:VPOKE6174+I*32,94:PRINTA
$;:NEXT:X=25:Y=21:T=0:V=-1
40 T=T+1:LOCATE0,0:PRINTUSING" TIME#####
   BEST-TIME##### ";T;H:PRINTB$+"Y! "+B$
+"L":LOCATE0,1:PRINTA$;:VPOKE6178+RND(1)
*28,93:VPOKE6178+RND(1)*28,95
50 X=X-V*(STRIG(0)>-1):PUTSPRITE0,(X*8,Y
*8):A=VPEEK(6144+X+Y*32):X=X+(A=94)*V:A=
A-(A=94):B=(A<96)*(A-94):Y=Y+B:V=V+(B<>0
)*2*V:IFA=93ORA=95THENPLAY"S9M1500O5L9A
60 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,YMOD2:IFY=0TH
EN70ELSEIFY=24ORT>9999THEN90ELSE40
70 LOCATE9,9:PRINT" GOAL  IN ! ":IFH=>TT
HENLOCATE8,11:PRINT" NOW IS TOP ! ":H=T
80 FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:GOTO30
90 LOCATE8,9:PRINT" GAME  OVER ":GOTO80
```

〈ウニウニ会話シリーズ〉 食堂で、友人「あ〜、食べた、食べた。さァ、行こうか!」俺「ちょっと待って。俺、腹、痛いんだ。」友人「え? 本当か。サンキュー。」俺「何がサンキューだ。どうして、おまえに礼を言われなければならないんだ」友人「なぜって、おごってくれるんじゃないのか? 今、俺の分も金を払ってくれるって言ったじゃないか!」(腹、痛い→払いたい)(大阪府・前田幸俊クン) ☆おっかし〜。こういう勘違いって、もう、サイコーね。4カラグラム☆

可変戦機ガルディアス

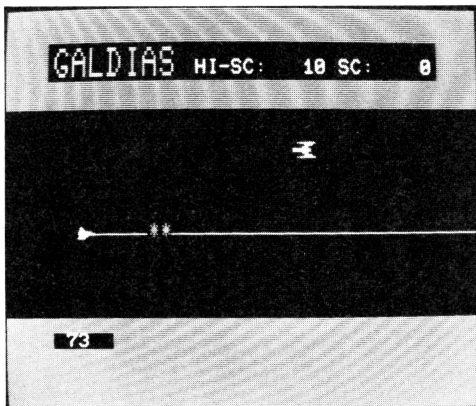
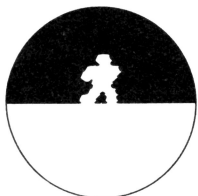
FOR FM-7/77シリーズ

○ロボット体型から飛行体型へZキーで変身しているだけでもなんとなく楽しい。1画面でこのゲームができるなんて、なかなかのものだ

BY タイチャ

1日1回はキーボードにさわらないとなんだか気分が悪い

プログラムを作ることが生活の一部となっているタイチャです。今回の2本は2学期の中間テスト中に作ったものです。特に次ページのプログラムはテストの前日に完成させたものです。でも、テストの結果は8番アップ。やったあ。もうすぐ実力テスト、プログラム作りには絶好の時だ。PC-8801mkIIFRも買ったし、がんばるぞ！

変身ロボットゲームが1画面でできるのじゃ！

●キミの可変戦機ガルディアスはテンキーの2、4、6、8で動く。最初に地面を走っているのはロボット体型のガルディアス。これが、Zキーによって飛行体型へと変身し、Xキーでビームを発射することができるようになる。ビームは高出力で一度に2機を貫くことができる。ただし、飛行体型のままでいるとエネルギーが1ずつ減っていき、ビーム発射で3減り、変身すると5減るので、ちょっと注意しておく必要がある。

ではどうすればいいかというと話はかんたん。ロボット体型にもどるとエネルギーは徐々に補給されていくのだ。RPGで休息しているようなものだね。敵機に衝突するか、エネルギーが0になるとゲームオーバー。リプレイはスペースキーだ。

■変数リスト

- M(n),N(n)……ロボット体型データ
- L(n)……飛行体型データ
- E(n)……敵機データ
- X,Y……ガルディアスの座標
- Q,R……敵機の座標
- A(n)……敵機を動かすカ
- D(n)……敵機の移動増加分
- A$,A……キー入力
- E……エネルギー
- V……ロボット体型か飛行体型か
- C……カラー

■プログラム説明

行	内容
1〜3	初期設定
4〜6	画面作成
7〜9	敵機移動，衝突処理
10〜13	キー入力
14	ガルディアス移動
15	ビーム発射
16	スコア表示
17〜18	ガルディアス表示
19	敵機表示
20〜21	ゲームオーバー

```
1 RANDOMIZETIME:WIDTH40,25:COLOR7,0:DEFINTA-Z:DIM M(15),N(15),L(15),E(15)
2 FORI=0TO15:READM(I):NEXT:FORI=0TO15:READN(I):NEXT:FORI=0TO15:READL(I):NEXT
3 FORI=0TO15:READE(I):NEXT:DATA 60,0,12,0,1840,-16384,6399,0,240,0,204,0,771,0
4 PLAY"v15":FORI=0TO1:R=152*I:LINE(0,R)-(639,47+R),PSET,1,BF:NEXT:IFS>H THENH=S
5 FORI=0TO5:Q(I)=0:R(I)=0:A(I)=0:D(I)=1:NEXTI:LINE(58,16)-(582,33),PSET,0,BF
6 SYMBOL(63,18),"GALDIAS",3,2,3:E=100:S=0:X=2:Y=18:U=1:GOSUB16:DATA15363,0,60,0
7 FOR I=0TO2:ONA(I) GOTO8:IFRND*150<10THEN A(I)=1:R(I)=RND*8+8:Q(I)=19 ELSE9
8 LOCATEQ(I)*2,R(I):PRINT"  ";:Q(I)=Q(I)-1:R(I)=R(I)+D(I):IFQ(I)<0THEN A(I)=0:GO
TO9 ELSEGOSUB19:IFR(I)=18ORR(I)=6 THEND(I)=-D(I):DATA12,0,48,0,240,0,220,0,248
9 IFQ(I)=X ANDR(I)=Y THENBEEP:I=2:NEXTI:GOSUB21:ELSENEXTI:DATA0,52,0,352,0,0,0
10 LOCATEX*2,Y:PRINT"  ";:A$=INKEY$:A=VAL(A$):IFA$="" THEN 14:DATA0,0,896,0,992
11 IFINSTR("ツzZ",A$)THENB=1:PLAY"o3a30o5a50":E=E-5:IFU=1THENU=2ELSEIFU=2THENU=1
12 IF(U=2)*(INSTR("サxX",A$))THEN PLAY"o7d64b20":C=4:GOSUB15:C=0:GOSUB15:DATA 0
13 X=X+(B=0)*(X>0)*(A=4)-(B=0)*(X<8)*(A=6):Y=Y+(U=2)*((A=8)*(Y>6)-(A=2)*(Y<18))
14 Y=Y+(Y<18)*(U=1):N=N-(Y=18):ONU GOSUB17,18:GOSUB20:LOCATE4,20:PRINTE;:GOTO7
15 GOSUB18:LINE(X*32+28,Y*8+5)-(639,Y*8+5),PSET,C:FORI=0TO2:IFQ(I)>X ANDR(I)=Y T
HEN LOCATEQ(I)*2,R(I):COLOR2:PRINT"**":COLOR7:PLAY"o5l64edcd40":S=S+10:GOSUB16:L
OCATEQ(I)*2,R(I):PRINT"  ";:Q(I)=0:R(I)=0:A(I)=0:I=2:NEXT:RETURNELSENEXT:RETURN
16 LOCATE16,3:PRINTUSING"HI-SC:##### SC:#####";H;S:RETURN:DATA4095,-20480,4095
17 B=-(Y<>18):E=E+(Y=18)*(E<100):IFN=1THENPUT@(X*32,Y*8)-(X*32+31,Y*8+7),M,PSET,
7:RETURN ELSEN=0:PUT@(X*32,Y*8)-(X*32+31,Y*8+7),N,PSET,7:RETURN:DATA-64,1373,0
18 E=E-1:B=0:PUT@(X*32,Y*8)-(X*32+31,Y*8+7),L,PSET,7:RETURN:DATA8176,0,159,-1,0
19 PUT@(Q(I)*32,R(I)*8)-(Q(I)*32+31,R(I)*8+7),E,PSET,5:RETURN:DATA16368,1,21504
20 DATA 16383,-192,16383,-192,1,21504,0,16368,159,-1:IFE<0THEN E=0 ELSE RETURN
21 LOCATE4,20:PRINTE:SYMBOL(99,80),"END",17,5,6:IFINKEY$=" "THENCLS:GOTO4ELSE21
```

〈ウニウニ会話シリーズ〉 誘導尋問編 A「じゃあ、俺の質問に答えてね。」B「いいよ〜」A「にんじんと大根どっちが好き？」B「だいこん！」A「じゃあ、あの〜、あれ、何だっけ？ ほら、かいわれ大根でさァ〜。まつみなだっけ？」B「つまみな！ いてっ！ どうしてつねるんだよ〜」（東京都・MAT） ☆かいわれ大根の別名はつまみな。焼き肉にのせたり、和風ドレッシングをかけてサラダにすると、すごくおいしい！ 4カラグラム☆

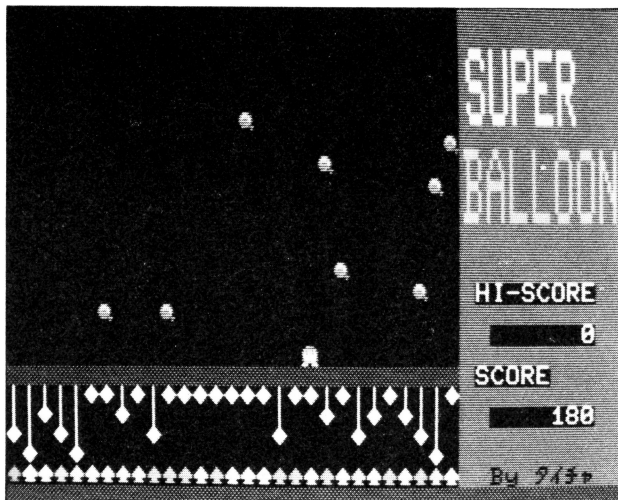
SUPER BALLOON（スーパーバルーン）

FOR FM-7/77シリーズ

BY タイチャ

⇧「バルーンにクラッカーをあてると消えてしまうかというと、さにあらず、ちっとも減ってくれないのよ」なんて、少女ゆきがブツブツいっておりました

危険なバルーン襲来！クラッカーで街を守れ！

●ポシェットNo.2にのった『CRACK BALLOON』のバージョンアップ版。かわいさとクラッカーの破裂音で少女ゆきがえらく気に入ったゲームなのだ。

クプクプをテンキーの[4]、[6]で操作して、空からゆらゆら降ってくるバルーンを撃退しよう。スペースキーを押すと出るクラッカーがキミの唯一の武器だ。この破裂音が微妙にいい！

バルーンは上に行っては下に行き、地面をつついては上に行き……という感じで不安定な法則を保ちながらふらふらと風に乗って動いている。こいつに地面をつつかれると、その震動で下にぶらさがっている刃が少しずつ落ちていくわけ。で、この刃が家に落ちてしまうとゲームオーバーになる。キミはバルーンの動きを予測して、クラッカーをバンバン投げつけ、バルーンの進行方向を変えて、家を刃から守っていく。街の正義の味方なわけだ。リプレイはスペースキー。

■変数リスト

S(n)……刃のY座標
L(n)……クプクプパターンデータ
B(n)……バルーンパターンデータ
X,Y……クプクプのX,Y座標
X(n),Y(n)……バルーンの座標
D(n),F(n)……バルーンの増加座標
Q,R……クラッカーの座標
Z……クラッカーを投げたときのフラグ
G……クラッカー移動中のフラグ
S……スコア
H……ハイスコア

■プログラム説明

行	内容
1〜 2	初期設定
3〜 8	画面作成，座標設定
9〜 10	バルーン移動
11	バルーン表示
12〜 13	クプクプ移動
14	クプクプ表示
15	ゲームオーバー
16〜 17	クラッカー移動，破裂
18	スコア，ハイスコア表示
19	パターンデータ

```
1 RANDOMIZETIME:DEFINTA-Z:COLOR7,0:DIM S(30),L(23),B(23):PLAY"v15"
2 FORI=0TO23:READL(I):NEXT:FORI=0TO23:READB(I):NEXT:DATA 3584,28672,-28088
3 WIDTH40,25:LINE(0,17)-(28,17),CHR$(254),1:LINE(464,0)-(639,191),PSET,1,BF
4 LOCATE30,13:PRINT"HI-SCORE":LOCATE30,17:PRINT"SCORE":X=10:Y=16:IFS>H THENH=S
5 S=0:SYMBOL(470,16),"SUPER",3,4,6:SYMBOL(466,53),"BALLOON",3,4,4:GOSUB18
6 LINE(0,23)-(39,23),CHR$(254),2:COLOR9:LOCATE31,22:PRINT"By ﾀｲﾁｬ";:FORI=0TO30
7 NEXT:Q=0:R=0:FORI=0TO28:COLORRND*4+2:LOCATEI,22:PRINT"♠";:COLOR7:LOCATEI,18:PR
INT"♦":S(I)=18:NEXT:GOSUB18:FORI=0TO9:X(I)=RND*25+2:DATA -19892,15996,7800,0
8 G=0:Z=0:Y(I)=RND*2+5:D(I)=RND*2-1:F(I)=RND*2-1:IFD(I)=0ORF(I)=0THEN8ELSE NEXT
9 FOR I=0 TO 7:LOCATEX(I),Y(I):PRINT" ";:X(I)=X(I)+D(I):Y(I)=Y(I)+F(I):IF X(I)<1
 OR X(I)=28 THEN D(I)=-D(I): DATA 2064,4080,32766,-11317,-19507,-16387
10 IFY(I)=<3 ORY(I)>=16 THEN F(I)=-F(I):IFY(I)=16 THENS(X(I))=S(X(I))+1:LOCATEX(
I),S(X(I)):PRINT"♦";:COLOR6:LOCATEX(I),S(X(I))-1:PRINT"|";:PLAY"o3d30e64o1a50"
11 PUT@A(X(I)*16,Y(I)*8)-(X(I)*16+15,Y(I)*8+7),B,PSET:IF S(X(I))=22 THEN 15
12 COLOR7:A$=INKEY$:A=VAL(A$):IFA$=""THEN14 ELSELOCATEX,Y:PRINT" ";:GOTO13
13 X=X-(A=4)*(X>0)+(A=6)*(X<28):IFA$=" " ANDG=0 THENPLAY"o6l64edc":Z=1:Q=X:R=Y
14 LOCATEQ,R:ONZ GOSUB16:PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),L,PSET:NEXT:GOTO9
15 COLOR7:SYMBOL(50,60),"GAME OVER",5,4,2:IF INKEY$=" "THEN 3 ELSE 15
16 G=1:PRINT" ":R=R-1:IFR=9THENZ=0:G=0:RETURNELSE COLOR6:LOCATEQ,R:PRINT"。"
17 COLOR7:FORW=0TO7:IFX(W)=Q ANDY(W)=R THENZ=0:G=0:F(W)=-F(W):SOUND8,16:SOUND7,2
46:SOUND6,25:SOUND11,3:SOUND12,9:SOUND13,1:LOCATEQ,R:PRINT"■":LOCATEQ,R:PRINT"●"
:LOCATEQ,R:PRINT"o";:LOCATEQ,R:PRINT" ":W=9:NEXTW:S=S+10 ELSE NEXTW:RETURN
18 LOCATE31,15:PRINTUSING"#######";H:LOCATE31,19:PRINTUSING"#######";S:RETURN
19 DATA -8197,32766,-961,0,0,4680,12876,15996,7800,0,-3025,8160,28792,-4148,-20,
32760,8175,12,0,2688,12192,21872,21840,10912,2698,4,0,0,3968,4144,16,0,0,0,0
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉 きつねがてらでかねつき（狐が寺で鐘つき）（広島県・ツン三郎） ☆きつねって、おとぎ話の中だと、悪者のことが多いけれど、これはほのぼのとしてて、良いナ。4カラグラム☆ やいしごくからかくごしいや（やい！ しごくから覚悟しいや）（埼玉県・稲刈真青） ☆心を鬼にして、愛のムチをふるうことも、時には大切。でも、やり過ぎは禁物。ほどほどにね。4カラグラム☆

FORWARD!（フォワード）

FOR FM-7/77シリーズ

BY 110

冷蔵庫のドアに貼ってある紙には約20種類のアイデアが蓄積されてます

これは約半年ぶりに作ったゲームですが、じつは同時に採用された『ボウケンランド』を作っている最中に思いついたアイデアなのです。別々のゲームにしてよかった。とにかくゲームはアイデアです。私は思いつくとすぐメモします。でも半分は最初の段階でボツ。残りも編集部でほとんどボツ。世の中そんなに甘くない。

目のまえは真暗！ だが、前へ前へ前へ……！

●ひたすら前進！　前進！　情熱的なキミにはもってこいのゲームだ（うそつけ！）。テンキーの[2]、[4]、[6]、[8]で戦車を動かして、右（これが前）に進んでいこう。だが、通路は戦車のまわりしか見えないのだ。右端に1か所だけあるはずのゴールまで手探りで進むあいだにも上から爆弾が容赦なく降ってくる。爆弾が5回命中するとゲームオーバー。リプレイは[Y]キーだ。

●右半分はまっくら。進まないと見えてこない道を前へ前へとすすんでいく。これはかなりむずいよお

■変数リスト
G(n)……通路
SR(n),SL(n)……戦車データ
B(n)……爆発データ
X(n),Y(n)……移動パラメータ
P……突破画面数
H……戦車被害
Q……最高突破画面記録
SX,SY……戦車座標
BX,BY……爆弾座標
X,Y……通路作成座標
S$……戦車方向
SW……戦車位置チェック
M……戦車移動キーイン

■プログラム説明

行	内容
10	初期設定
20	データリード
30	タイトル
40	画面クリア
50～ 90	通路作成，初期値
100～130	戦車，爆弾移動
140～160	爆発，END判断
170	リプレイキーイン
180	被害等，表示SUB
190～200	戦車表示SUB
210～220	通路表示SUB
230	爆弾表示SUB
240	データ

■改造ポイント
・50行　FOR　I=1TO5　の数を変更すると、通路の複雑さが変化する。
・160行　H<5　を変更すると耐久力が増加する。
・210行　XOR，1，BF　の1を　G（SX+1，Y）に変更すると，ゴール地点が赤で表示される。

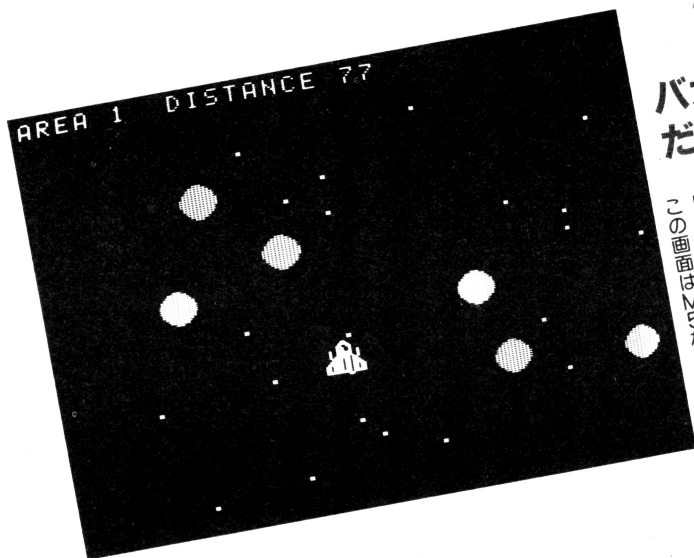
```
10 COLOR7,1:WIDTH80,25:DEFINTA-Z:DIM G(26,21),SR(11),SL(11),B(11):RANDOMIZETIME
20 FOR I=2TO8STEP2:READ X(I),Y(I):NEXT:FOR I=0TO11:READ SR(I),SL(I),B(I):NEXT
30 FOR I=2TO8:SYMBOL(170+X(I),50+Y(I)),"FORWARD!",5,9,3,,XOR:NEXT:P=-1:H=0
40 PLAY"O5L16V12ABCEFG":LINE(0,0)-(639,175),PSET,0,BF:P=P+1:IF P>Q THEN Q=P
50 FOR X=0TO26:FOR Y=0TO20:G(X,Y)=0:NEXT:NEXT:FOR I=1TO5:X=0:Y=10:WHILE X<24
60 X=X+1:G(X,Y)=1:X=X+1:G(X,Y)=1:IF RND>.5 THEN80
70 IF Y>19 THEN80 ELSE Y=Y+1:G(X,Y)=1:Y=Y+1:G(X,Y)=1:GOTO90
80 IF Y<5 THEN70 ELSE Y=Y-1:G(X,Y)=1:Y=Y-1:G(X,Y)=1
90 WEND:NEXT:G(25,Y)=2:S$="R":SX=1:SY=10:SW=0:GOSUB180:GOSUB190:BEEP:GOTO160
100 M=VAL(INKEY$):IF G(SX+X(M),SY+Y(M))=0 THEN130 ELSE IF SW<SX THEN GOSUB210
110 GOSUB190:SX=SX+X(M):SY=SY+Y(M):IF M=6 THEN S$="R" ELSE IF M=4 THEN S$="L"
120 GOSUB190:IF BY=SY THEN GOSUB230:GOTO140 ELSE IF G(SX,SY)=2 THEN40
130 GOSUB230:BY=BY+1:GOSUB230:IF BY<>SY AND BY<>20 THEN100 ELSE GOSUB230
140 FORI=0TO9:PUT@(BX*24,BY*8)-(BX*24+23,BY*8+7),B,XOR,2:NEXT:IF BX<>SX THEN160
150 SOUND0,5:SOUND1,90:SOUND6,8:SOUND12,60:SOUND13,0:SOUND7,247:SOUND8,21:H=H+1
160 GOSUB180:BY=0:BX=SX:GOSUB230:IF H<5 THEN100 ELSE SYMBOL(180,50),"ｵ ﾜ ﾘ",7,7
170 I$=INPUT$(1):IF I$="Y" THEN CLS:GOTO30 ELSE IF I$="N" THEN END ELSE170
180 LOCATE20,23:PRINT"ﾋｶﾞｲ";H;"        ﾄｯﾊﾟｶﾞﾒﾝ";P;"       ｻｲｺｳｷﾛｸ";Q:RETURN
190 IF S$="R" THEN PUT@(SX*24,SY*8)-(SX*24+23,SY*8+7),SR,XOR,4:RETURN
200 PUT@(SX*24,SY*8)-(SX*24+23,SY*8+7),SL,XOR,4:RETURN
210 FOR Y=0TO20:IF G(SX+1,Y)>0 THEN LINE(SX*24+24,Y*8)-(SX*24+47,Y*8+7),XOR,1,B
220 NEXT:SW=SX:RETURN:DATA 0,1,-1,0,1,0,0,-1,8192,0,18,32,1024,64,3072,12292
230 PSET(BX*24+12,BY*8+4,2,XOR):RETURN:DATA8225,8447,32767,4160,-479,1025,18952
240 DATA-128,-124,-7936,-1,-1,-31250,-103,-103,3,-26215,-26215,-364,-6554,-6554,
5631,26431,26431,320,-4,-4,31936
```

ポシェット裏面場

〈FORWARD！〉 手が疲れるよー。でもわりとニュータイプの1画面だな。情熱的な男性向けです。ぼーっとした人はダメ。(少女ゆき)　私はあまり情熱的ではないが、ぼーっとしているところを他人に見られることはよくある。このゲームは迷路をなるべく速く右はしまで行けばよいのだが速くいかないといけないのは爆弾がおちてくるからだ。ところで、爆弾をさけるには落ちてくるのを見はからって左右に動くという手もある。必ずしもゆっくりと行けないというわけではない。（よっちゃん）

METEOR ZONE II
(メテオ ゾーン ツー)

FOR M5(Pro, Jr.)BASIC-G

○M5でなければできないというほどではないかもしれないが、このプログラムにしてこの画面はM5ならではだ

バカにするなんてやメテオ! だんだん難しくなるゾーン!

●ストーリー・オブ・メテオゾーン（作者の手紙より抜粋）……西暦2050年、人類は他の惑星への移住を進めていた。その惑星のひとつがあるアトラス星雲には、小惑星地帯（メテオゾーン）があり、事故があいついだ。そこで、今日も宇宙レスキュー隊が救援に向かうのであった……。

てなわけで、もっともらしく、かつよくある安直な設定のゲームなのだが、結局のところ、白い自機をカーソルキーで動かし、落ちてくるメテオをよける反射神経ゲームなのである。ときどき、落ちてくる漂流船に体あたりするとボーナス加算。メテオにあたるとゲームオーバー。距離が500になるとラウンドクリアになり、少しずつむずかしくなっていくぞ。スウェーデンではこのゲームが爆発的に流行したそうだ。というのはうそだけどね。ま、国際的に活躍するM5を持っているキミはほんとに運のいいやつだ。リプレイは1～4のキー。

BY Island Field

MAKING PROGRAM IS FUN……

（え、英語じゃー）

I regard it as a by-product of scienties, so it made valuable in large measure. I can't understand what I said. Do you understand? P.S. 現在の体温39・5度。頭がパンクしそうだ。

ZIGAZOÖ?

■変数リスト
X, Y……自機座標
S……スコア
D, C……メテオのスピード
R……ラウンド
A……飛行距離

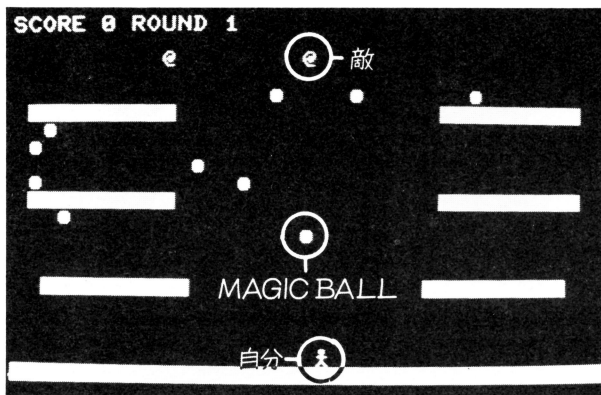
■プログラムの説明

1～ 4	初期設定
5～ 6	キー入力，自機移動処理
7	自機表示
8	メテオ表示
9	スコア等
10	衝突処理
11	漂流船表示処理
12	面クリア判定
13	ゲームオーバー処理
14	星のスクロール処理

```
1 Print "■■":mag 2:stchr "01030605272727
2f1e3e7edededeff0080c0602024e4e4d4d8dcde
dbdbdbdf60" to 0:scod 0,0:scod 1,0:S=0
2 event 6:on event gosub 14:scol 0,15:sc
ol 1,8:console 0:R=0:on error gosub $E
3 for I=2 to 7:scod I,252:scol I,rnd(11)
+2:next:X=15:Y=15:loc 0 to X*8,Y*8:O=40
4 event on:R=R+1:D=-(6-R)*(R<6):A=0
5 K=inkey(0):X=X+(K=55)*(X<30)-(K=54)*(X
>0):H=Post(2,7):L=coinc(0):C=rnJ(1)+D+1
6 Y=Y+(K=46)*(Y<22)-(K=51)*(Y>0):A=A+1
7 move 0 to X*8,Y*8,3:if H>0 then Q=rnd(
O):loc H to Q*6,-rnd(O)*((Q=0)+(Q=40))
8 if H>0 then move H steP rnd(4)-2,2,C
9 Print "■AREA";R;"■DISTANCE";A:S=S+1
10 if L>0 then if L=1 then Play "l16cdeg
deccrcl4":S=S+R*10:erase 1 else goto 13
11 if A mod R*83=0 then Play "c":loc 1 t
o(rnd(4)-2)*R*8+120,0:move 1 steP 0,2,C
12 if A=500 then goto 4 else goto 5
13 event off:sg 3,,0:Print "■↓↓↓↓■SCORE"
;S:$A:if asw(0)then goto 1 else goto $A
14 view 0,1,31,23:Print cursor(rnd(31),1
);"■.":view:sg 3,7,3:return:$E:resume
```

〈ウニウニ会話シリーズ〉 A「ヒーローはいつもリーバイスをはいている。」B「それじゃ、仮面ライダーなんかも、ジーパンはいて戦ってるわけだナ。」A「……。」（静岡県・長橋基憲クン） ☆ライダー・キックを決めたら、破れちゃったりしてね。4カラグラム ☆ ひるのいいこいいのるひ（昼の良い恋、祈る日）（京都府・PIERROT） ☆なんとなく、流行の『不倫の恋』の雰囲気が……。3カラグラム☆

ジャンプ
JUMP トムオキョン TOMOKYON!
FOR MZ-700シリーズ/1500 Hu-BASIC

○カーソルキーの上方向でジャンプ！ 飛び方を工夫しないと取れないボールもあるぞ

●ここのところ、しつこくトムオキョン・シリーズを作っている作者がやっとそれ以外のプログラムを作ったかと思ったら、やっぱりトムオキョンだった。といっても、キャラクタは例の人型文字。こいつがピョンピョンはねて飛び回るゲームなのだ。ちょっと古い感じはあるけど、懐かしさもかねてつい採用してしまった。ゲームのやり方はいたってかんたん。カーソルキーの左右と上を使ってトムオキョンを動かし、画面に散らばるマジックボールをすべて集めていこう。敵は2匹いて、追っかけてくるので注意。こいつらは壁をブチ壊して進んでくるので、早めに行動しないとクリアが不可能になることもあるぞ。リプレイは[CR]キーだ。

```
1 DEFINT:CONSOLE:COLOR,0:CLS:S=0:R=1:A$=
"■■■■■■■■■■":B$="@":D$="+A0":E$="+B0"
2 PLAY7:COLOR5:LOCATE0,20:PRINTSTRING$(4
0,"■"):FORI=5TO15STEP5:COLORRND*6+1:J=RN
D*5:LOCATEJ,I:PRINTA$:LOCATE29-J,I:PRINT
A$:NEXT:X=20:Y=19:P=0:COLOR6:PAUSE5:FORI
=0TO9:A=RND*39:B=RND*9+3:IF SCRN$(A,B,1)
=" "LOCATEA,B:PRINT"●":BEEP:ELSEI=I-1
3 NEXT:COLOR7:FORI=0TO1:N(I)=I*9+9:M(I)=
1:LOCATEN(I),M(I):PRINTB$:NEXT:I=0:Q=0
4 LOCATEX,Y:PRINT" ":I$=INKEY$(0):X=X+(I
$="←"ANDX>0)-(I$="→"ANDX<39):C$=SCRN$(X,
Y-1,1):IFI$="↑"ANDSCRN$(X,Y+1,1)="■"I=9
5 IFI>0ANDC$<>"■"I=I-1:Y=Y+(Y>1):I=(I AN
DY>1):ELSEI=0:Y=Y-(SCRN$(X,Y+1,1)<>"■")
6 S$=SCRN$(X,Y,1):PLAYD$:LOCATEX,Y:PRINT
"大":IFS$="●"SWAPD$,E$:BEEP:S=S+10:P=P+1
7 IF R/RND<5 ELSE Q=Q+1+(Q>0)*2:LOCATEN(
Q),M(Q):PRINT" ":C=SGN(X-N(Q)):D=SGN(Y-M
(Q)):N(Q)=N(Q)+C:M(Q)=M(Q)+D:IF SCRN$(N(
Q),M(Q),1)="●" N(Q)=N(Q)-C:M(Q)=M(Q)-D
8 IFP=10 R=R+1:BEEP1:CLS:GOTO2:ELSELOCAT
EN(Q),M(Q):PRINTB$:IFS$=B$ORSCRN$(X,Y,1)
=B$LOCATE14,9:PLAY"-C8":INPUT"GAME OVER"
,Z:RUN:ELSEPRINT"HSCORE"S"ROUND"R:GOTO4
```

あのトムとオキョンが合体してジャンプ!?

■変数リスト
- X,Y……自分の座標
- N(n),M(n)……敵の座標
- S……スコア
- R……ラウンド
- P……MAGIC BALLの数

■プログラムの説明

行	内容
1	初期設定
2～3	画面作成
4	キー入力
5	ジャンプ処理
6	表示・MAGIC BALL判断
7	モンスター処理
8	クリア判断と処理

〈ゆみちゃんトマト〉 かんけいないけんか（関係ないケンカ）（愛知県・吉越弘幸クン） ☆やっぱりケンカは良くないね。みんな、仲良くやっていきましょう。3カラグラム☆ 〈つがきにいってベすときてすがたがすてきとすべてついにきがつく（靴が気に入って、ベスト着て。姿が素敵とすべてついに気がつく。）（新潟県・風来） ☆文句ナシのトマト！ 5カラグラムに拍手しちゃう☆

クロッサー　マーク　ツー

CROSSER MKII

FOR MZ-2000(要G-RAM1,2,3)/2200/2500 MZ-1Z002

●テンキーでコマを動かし、緑色の十字を全部通過する、ひと筆書きパズル。壁にぶつかるとアウトだけどすぐスペースキーを押すと続けてできる。またRUN直後にスペースキーを押して数を入力すれば面選択もできるよ。

こいつはすごい、ヤリガイパズルゲーム！

○全部で、24面もある、恐ろしいまでの1画面パズル。面パターンもいい

プログラムを作るということ……はて、なんなのでしょうね。困ったですね。

BY 芝島太礼

ゲームに限ればあるアイデアを形にすることです。1画面という条件のつくこともあるが、要するにアイデアがタコだとゲームもタコになるという、あたりまえのことで。では、おもしろいゲームを作るにはどうしたらよいのか（以下次号）。

■変数リスト
X,Y……CROSSERの座標
V,W……方向ベクトル
S……面数
L……グリッドの残数
C$,P$(0〜1)……グラフィックデータ
P$(2〜25)……画面データ

■プログラムの説明

10	初期設定
15	データ読みこみ
20〜 50	データ
80〜100	画面表示
110〜120	移動と判定
130〜140	面クリア
150	ゲームオーバー

■チェックポイント

おまけリストを続けて打ちこむと、自分で面をつくることができます。使い方は、RUNして、画面を書き始めたころにBREAKする。そして、GOTO 200とすると，ステージを聞いてきますので，1〜24までのいずれかの数字を入れてください。READYが出たら、カーソルを移動して、上に出た画面を書き換えます。"■"は外壁，"O"がブロック，"."がグリッド，"+"がCROSSERです。なお，グリッドは"O"でなければ何でもけっこうです。なお，解けない面を作らないように用心してください。終わったらカーソルを下のほうへ持っていき GOTO 250とします。すると，DATA文が出ますので適当な行番号（300行以降がよい）を付けてください。それから15行のI＝2TO25の25と，130行のS＜26の26を1面増すごとに1ずつ増してください。もし，1〜24面のいずれかを書き換えるのでしたら，DATA文をP$(n)＝の形に。行番号は60から79。nは2〜25。

```
10 CONSOLEC40,GN:COLOR6,07:DIMP$(50):C$="■ソ°ow■■■■■■wk°ス■■■■■■ラ}ソヿ{U■Vォ]■":P$(0
0)="ЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯЯ||||||||||||||||||||||||||||||":P$(1)="ガカ°■ソ■ガソ■ガソ■ェュガガロガm■■■■■■[ュWガ"
15 Z=16:S=2:FORI=2TO25:READP$(I):NEXT:GETA$:IFA$=" "THENINPUTS:PRINT"®":S=S+1
20 DATA"pNaaanO卄OッOo?ꜚp卄OoO=5","II1UUmmmッッッッ11ꜚr┘ィ11=5","OOャ1<┘ 4OP07OyC@C8?Op4
7","aT>laW^Tao`deeeeee5ャ17","OaObbrrVVO2jO7OihR^>85","▌▌▌p↑↑+++NTTTT4DDDD@1:"
30 DATA"7gGO┤┤~HKs?OꜚO?¯P<┬¥=2","@@FFF@@FF6999YYX9991=7","4d4Oィ≡OP4w2Bq0@3OH2━;
7","Occcc>┤>>━OPVVPV`4▌▌11","。━xq1┣1L8Op6OIOォO91A32","oo?7CI??wwaa■O┴ィ━qwッ26"
40 DATA"QP8hrrHHpャO>PO卄3XT1¥87","73iLL<p1WW■━~LLH1prr7:","N▌¥┘┘CO卄卄>^^TaC@DG71
1",">^^^O卄卄卄Oッッッッッ¥¥┘┘━11","N▌¥┘CCOOOO>^^TaKHLI311","I1Ummy1EMM¥┬┬┬━ォ━┬┬¥2:"
50 DATA"┣rw1HHO4ゥ3ォ┘。p<<O@ꜚ━51","¥rrOpッッッッッ┘┘OO┘OOrrr94","mI≡rr≡1OH1━rrrrr┘rr<
1","OO▌▌▌pャャャャ━pO8ャャ8Op¥<1","OO11PP1111NN<<OBBNNN11","xx~>XX^┤━■qEeeeeddDt22"
80 FORA=0TO15:POSITIONA*Z,0:PATTERN-Z,P$(1):POSITIONA*Z,176:PATTERN-Z,P$(1):NEX
T:FORA=1TO10:POSITION0,A*Z:PATTERN-Z,P$(1):POSITION240,A*Z:PATTERN-Z,P$(1):NEXT
90 L=139:FORC=1TO10:FORB=0TO1:P=ASC(MID$(P$(S),C+B*10,1))-48:FORA=1TO7:Q=INT(P/
2):D=-(Q*2<P):POSITION(A+B*7)*Z,C*Z:PATTERN[D*2+4]-Z,P$(D):L=L-D:P=Q:NEXTA,B,C
100 R=39:TEMPO7:X=ASC(MID$(P$(S),21,1))-48:Y=ASC(RIGHT$(P$(S),1))-48:POSITIONX*
Z,Y*Z:PATTERN[7]-Z,C$:CURSOR33,1:PRINT"STAGEЯЯ⇒⇒";S-1:MUSIC"EOA+CAEA+CAEA+C"
110 GETD:I=-(D=0)-(INT(D/2)*2<D):ONIGOTO110:V=(D=4)-(D=6):W=(D=8)-(D=2):POSITIO
N X*Z,Y*Z:PATTERN[5]-Z,P$(1):X=X+V:Y=Y+W:O=POINT(X*Z,Y*Z+7)-4:POSITIONX*Z,Y*Z
120 PATTERN[7]-Z,C$:MUSIC"-#DO-FR":ONSGN(O)GOTO150:L=L-1:ONSGN(L)GOTO110
130 MUSIC"G5A3+C5G3A+C+D+E+D+C7R2":BOX[O]Z,Z,239,175,F:S=S+1:ON-(S<26)GOTO90:CO
NSOLEC40,GN:FORA=0TO15:B=A^2/1.5+39:BOX[2^J]0,B,319,R,F:J=J+1+(J=2)*3:R=B:NEXT
140 LINE[7]0,39,319,39:CURSOR17,4:PRINT"GREAT!":FORA=1TO24:MUSICMID$("GFECAGFD"
,N+1,1):COLOR,02^(A-INT(A/3)*3):N=N+1+(N=7)*8:NEXT:MUSIC"C3R4+C2+C+C+C7":END
150 MUSIC"COEGCEGCEGCEGCEGCEGCEG":PRINT"®":GETA$:ON-(A$=" ")GOTO80:RUN
```

●おまけリスト

```
200 CONSOLEC40,GN:W$="■■■■■■■■■■■■■■■■":CURSOR0,0:PRINTW$:FORA=1TO10:PRINT"■...
..............■":NEXT:PRINTW$:PRINT:INPUT"STAGE ?";S:S=S+1:ONSGN(S)GOTO210:END
210 FORC=1TO10:FORB=0TO1:P=ASC(MID$(P$(S),C+B*10,1))-48:FORA=1TO7:Q=INT(P/2):D=
-(Q*2<P):CURSORA+B*7,C:PRINTMID$(".O",D+1,1):P=Q:NEXTA,B,C:X$=MID$(P$(S),21,1)
220 X=ASC(X$)-48:Y=ASC(RIGHT$(P$(S),1))-48:CURSORX,Y:PRINT"+":CURSOR0,15:END
250 P$="":FORC=0TO1:FORB=1TO10:P=0:FORA=1TO7:H=8-A+C*7:H$=CHARACTER$(H,B):P=P*2
-(H$="O"):D$=CHR$(34):IFH$="+"THENX=H:Y=B
260 NEXT:P$=P$+CHR$(P+48):NEXT:NEXT:P$=P$+CHR$(X+48)+CHR$(Y+48):PRINT"®ЯЯЯЯЯЯ
DATA";D$;P$;D$;"Ø":END
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉 たつおきくのくきおった（竜雄、菊の茎折った）（秋田県・伊藤純孝） ☆全国のたつお君へ。自然を大切にしましょうね。3カラグラム☆ あかいまいかあ（赤いマイ・カー）（石川県・ぶるず・あい） ☆赤い、自分だけの自動車でビューンと高速道路を走ったら気分良さそう。それにしても、シートベルトって色気がないと思いませんか？ 2カラグラム☆

YPSILON 2
イプシロン ツー

FOR MZ-2000(要G-RAM1,2,3)/2200/2500 MZ-1Z002

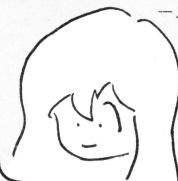
エネルギー
レベル
ポイント数
現在位置(座標)
メッセージ

○ATTACKかRUN（逃げる）か、それが問題だ。敵の力は種類によって違い、さらに名前のあとの数字が強さを表している

BY 芝島太礼 あるゲームを目標にしたり、限界に挑戦したりするのもいいでしょう

次回作は『BLACK ONION』の予定。このようにあるゲームを目標にするのもプログラム作りのひとつの方法。でも目標ゲームは慎重に選びましょう。また、限界に挑むのもいいでしょう。前ページのゲームは函数の限界に挑戦してみました。次の『Z……』ではさらに多くの函数に挑戦することになりそうです。

宇宙の旅へ！ 1画面の本格宇宙RPG！

●オレもMZ-2000もってりゃよかったぜと、さまざまなユーザーを嘆かせるであろう1画面本格RPGだ。キミはイプシロン-2をテンキーで移動させて、謎の物体VALMOSを破壊するのが目的。その途中3種類の敵に遭遇する。戦うか逃げるか（だめなこともある）を選択して、進んでいこう。敵を倒すとポイントがあがり、ある値になるとレベルがあがる。BASEでエネルギーを補給しつつ、戦え、イプシロン-2！

■変数リスト

X,Y……自分の座標
E(0)……エネルギー
L……レベル
P……ポイント
F……エネルギー最大値
Q……目標ポイント数
K……敵のレベル
N……敵の種類
N$……敵の名前
E(1)……敵のエネルギー
C$(n)……グラフィックデータ
H……勝敗判定

■プログラムの説明

10	初期設定
20〜 30	画面表示
40〜 50	敵の発生と表示
60〜 70	戦闘
80〜 90	移動
100〜110	VALMOSの処理
150〜170	BASEの処理
180	ENDの処理

```
 10 CONSOLEGN,C40:COLOR7,07:DIMC$(3),E(1):C$="[illegible]ｒﾙ>~[illegible]ﾌｴx":D$="[illegible]ｳｷ[illegible]ｰ|~ﾏｺｰ[illegible]":FORI
=OTO2:READA$,B$:C$(I)=A$+C$+B$+D$:NEXT:L=1:F=10:Q=F:E(O)=Q:TEMPO7:DATA[illegible]
 20 BOX3,3,76,76,FO:CURSOR11,1:PRINT"ENERGY";E(O):CURSOR11,3:PRINT"LEVEL  ";L:CUR
SOR11,5:PRINT"POINT  ";P:CURSOR11,7:PRINT"PLACE  (";STR$(X);",";STR$(Y);")"
 30 ON(X=18)*(Y=18)GOTO100:FORI=1TO3:J=42+I^2*2:LINE3,J,76,J:NEXT:LINE3,69,27,44
,52,44,76,69:ON(X=L*2)*(Y=L*2)GOTO150:ONINT(RND(1)*2)GOTO80:K=INT((X+Y)/6)+1
 40 N=INT(RND(1)*3):N$=MID$("DIJEFA",N*2+1,2)+"OS-"+STR$(K):E(1)=K*10+N*3-3
 50 POSITION32,32:PATTERN[8-K]-16,C$(N):CURSORO,11:PRINT"[";N$;"] ATTACK-1 RUN-2
":GETA:ONA+1GOTO50,60:ONINT(RND(1)*1.2+.8)GOTO80:MUSIC"GOECGECGEC":DATAx[illegible]
 60 H=-(RND(1)*9+L-K>N+2):E(H)=E(H)-L*H-K*(1-H)-1:CURSORO,11:PRINT"[ATTACK]  ";MI
D$("MISS!HIT!",H*5+1,5),"LEFT";E(H):MUSIC"+G4R":CURSOR17,1:PRINTE(O);"  "
 70 CURSORO,11:PRINTSPACE$(30):ON-(E(H)>O)GOTO50:CURSOR1,11:PRINT"YOU  ";MID$("DI
ED!WIN!",H*5+1,5):MUSIC"+CO+E+GR5":P=P+K:ONH*(1-(N=3))GOTO20,180:END
 80 CURSORO,11:PRINT"[MOVE]   DIRECTION ?      ":GETA:IF(A=O)+(INT(A/2)*2<A)THEN80
 90 X=X+(A=6)*(X<18)-(A=4)*(X>O):Y=Y+(A=8)*(Y<18)-(A=2)*(Y>O):PRINT"®";:GOTO20
 100 N$="VALMOS":N=3:K=8:LINE 3,76,20,20,30,16,49,16,60,21,76,76:LINE 30,16,20,7
6:LINE 49,16,60,76:PAINT[5]5,75,7:PAINT[1]40,75,7:FOR B=O TO 7:FOR A=O TO 1
 110 LINE[A*2]14,42,26,38,51,38,66,42:MUSIC"+FO+A":NEXT A,B:E(1)=100:GOTO50
 150 LINE22,50,22,60:LINE57,50,57,60:FORA=50TO57STEP3:BOX30,A,49,A+3:NEXT:CURSOR
O,11:PRINT"[BASE] ENTER-1 LEAVE-2 ":GETA:ONA+1GOTO150,160,80:DATA[illegible]
 160 BOX3,3,76,76,F1:LINE3,3,76,76:LINE3,76,76,3:BOX20,20,59,59,F5:FORA=24TO38ST
EP7:BOXA,25,A+4,32,F2:NEXT:BOX45,40,55,55,F3:CURSOR9,11:PRINT"ERGY CHARGE OK"
 170 P=P-INT((F-E(O))/10):E(O)=F:MUSIC"G6CR":ON-(P<Q)GOTO90:CURSOR1,13:PRINT"LEV
EL UP !":MUSIC"+A5+ER":L=L+1:F=L*10:E(O)=F:P=P-Q:Q=L*10:GOTO90:DATA[illegible]
 180 FORA=OTO50:LINE[6]39,39,10+RND(1)*60,10+RND(2)*60:MUSIC"EO":NEXT
```

〈ゆみちゃんトマト〉 どおこれいいれこおど（どお、これ？ 良いレコード？）（埼玉県・渡辺哲クン） ☆最近は貸しレコードという、便利なものの登場でレコード屋さんもなかなか大変らしいですね。そういう私も、もっぱら貸しレコード屋さん通いです。2カラグラム☆ ネムタイメイタムネ（眠たい目、痛むね）（京都府・ふるちゃ） ☆みんな、『さかさマツモ』って知ってるかナ？ とっても痛いのよ、アレは。2カラグラム☆

でぶ大先生の気分で移植 SPECIAL PART2

ガッツでPCG PF-X用キャラクタエディタ発表！

●PF-Xシリーズの第2弾は本格的なキャラクタエディタ、C-EDITだ。プログラムがちょっと長めだが、打ちこむだけの価値はバッチリ。次号で行う予定の佐藤元先生のキャラクタ講座に参加するためにもぜったいに必要なアイテムなのだ！

変化は進歩やで
LIKE A ROLLING STONE

今月はたいへんせまいのでいつものように遊べないわけだ。で、さっそくだが、このページにあるプログラム、タイトルは「怒りはモニターを超えて: LIKE A ROLLING STONE」なんとこのキャラクタを作ったのがかの有名な（ヨイショ！）佐藤元先生（通称げんさん）なのだ。先生に作ってもらったのは普通に両手を上げて怒っている女の子だけだったのだが、C-EDITのTコマンド（右90度回転）を使ってくるくる転がるようなプログラムにしたわけだ。こんなことができるのもPF-XとC-EDITのおかげなのだ。

さて、プログラムの実行だが、このリストはPCシリーズ用なので、FMの人は100行～260行にあるRBYTEをFONTに、280行のWBYTEをFPRINTにそれぞれ変えて打ちこんでもらいたい。また280行のFOR W=1 TO 100:NEXTっていうウェイトをうまくかげんすると、それなりに楽しめるアニメになるぞ！もちろん、PF-Xシステムを起動しておかないとエラーが出るので注意！

なお次の号では「だいたんふてきな、これがキャラクタ作りの言いわけだ」といったキャラクタ作りのヒント集を前出の元さんにやってもらおうと思っている。その記事のためにもC-EDITは必需品だから、けっぱって打ちこむべし！ なお、PF-X自体も再掲しておいたので前号を買ってない人はまずPF-Xからどうぞ。また、C-EDITはPCではディスク専用なので注意！

●怒りはモニターを超えて FOR PC-8801シリーズ（ON PF-X）

```
100 RBYTE(32)=STRING$(48,"0")
110 RBYTE(64)="01024541060104020000406333190B0502054245020500002"
120 RBYTE(65)="40A0426280A000C0000002C6CC98D0208040A242A08020C0"
130 RBYTE(66)="020200000000C1C0303070F0F1F0C1C0000070F0D1F0C00"
140 RBYTE(67)="00000000000C0E0C0C0E0E0F0F0C0E00000A040B0D0C000"
150 RBYTE(68)="0000080C0C0030000000000A0F8FC3F3F00000020787C2C3C"
160 RBYTE(69)="000C0000054922D000C1830608058F8000C0000002A952A"
170 RBYTE(70)="C0C08000000000FFFFBC300000000074681430000000"
180 RBYTE(71)="B28D2A000000C0078588060301 80C00B58A540000000C00"
190 RBYTE(72)="07030000000000007030F0F0707030300030B0D02050000"
200 RBYTE(73)="383000000000040403830F8F0F0E0C0C00030F8B0F0E00000"
210 RBYTE(74)="030005014642050204 0B19336340000030401054245020 1"
220 RBYTE(75)="4020806082A24080A0D098CCC60200004000A040A242A040"
230 RBYTE(76)="0030000000054B14D0030180C06011A1E003000000002A51AD"
240 RBYTE(77)="00000000000103030000000000C3DFFFF000000000C28162E"
250 RBYTE(78)="B4492A0000000030001F1A01060C18300054A954000000003000"
260 RBYTE(79)="00C0030301000000FCFC3F1F050000003C343E1E04000000"
270 D$(0)="@AlldBC": D$(1)="DElldFG": D$(2)="HIlldJK": D$(3)="LMlldNO"
280 FOR I=0 TO 37:WBYTE I,10,7,"  lld  ":WBYTE I+1,10,7,D$(I MOD 4):FOR W=1 TO 1
00:NEXT:WBYTE I,10,7,"  lld  ":GOTO 280
```

〈ウニウニ会話シリーズ〉 A「俺、パソコン、買ったんだぜェ！」B「あ～、夏、冷たい風が出るやつね！」A「それはエアコン。」B「それじゃあ、あの小さい車？」A「それはラジコンだろう。」B「もしかして、チャイムを鳴らした時の音だ！」A「おまえねエ～、それはキーンコーン」B「やっと わかった！ カゼひいた人が言ってるよ。」A「それはコンコンっていうんだよ。まったく～、困ったやつだなァ～」B「やっと理解できたぞ。LOLIさんのことさ。」〈つづく〉

で、C-EDITだ

PF-X用キャラクタエディタ C-EDIT

●リストはP.26～27

取扱説明書

C-EDITはPF-Xシステム用に開発した本格的なキャラクタエディタである。なぜ本格的なのかというと、次のような機能を持っているからなのだ。
①作成するキャラクタのサイズを2とおり持っている（8×8ドット／16×16ドット）
②キャラクタの左右／上下逆転、右90度回転機能を持っている
③作成したパターンをドットデータとしてロード／セーブしたりプログラミングすることが可能

実用的な機能はほとんど持っているわけだ。キミもこのC-EDITを使って、いいキャラクタを作り、どんどん、ポシェットやテクノポリス誌にプログラムを送ってほしい。もちろん、プログラムはPF-X上で組むことになる。

キャラクタのエディット

PCではテンキーの[2]、[4]、[6]、[8]、FMではカーソルキーを使ってエディット画面上のカーソルを動かし、テンキー以外の[0]～[7]のキーを押してドットを置く。やってみればすぐにわかるだろうが、これは大変使いやすいのだ。

機能について

先に書いたようにC-EDITには多くの機能がある。これを活用することにより簡単にキャラクタを作ることができるわけだ。

で、使い方だが、PCとFMでちょっと違っている。これはハードウェアの制約によるものなのでしかたがないのだ。どう違うのかというと、FMではエディットしながらダイレクトにこれから解説する機能が使えるのだが、PCでは一度ESCキーを押さないと機能を受け付けないようになっているというところだ。

■機能と対応するキー

C……エディット画面のクリアを行う
L……フォントデータのロード、つまりすでにPF-Xのキャラクタとしてセットされているフォントをエディット画面に読みこむ
M……エディットキャラクタサイズの変更、Mを押すたびに8×8／16×16ドットと切り換わる
R……エディット画面の左右逆転を行う
S……フォントセット、つまりエディット画面のパターンをPF-Xのフォントとしてセットする。ちなみに後で説明するFILERでセーブするときはこのコマンドでセットされたキャラクタのみをセーブするので、作ったパターンは必ずこのコマンドでセットしておかなくてはならない。セットされると対応するアスキーキャラクタが水色で表示されるようになる。
T……エディット画面を右に90度回転させる
U……エディット画面を上下逆転させる
F……FILER（ファイラー）に入る
※ファイラーとはデータのデバイス（ディスクやテープのこと）との入出力を行う部分のことだ

ファイラー

ファイラーには、ドットデータのロード／セーブ、プログミングという3つの機能がある。"F"キーを押してファイラーに入ると次のようなコマンドが使えるのだ。

L……ドットデータのロード
S……ドットデータのセーブ
P……プログラミング

このうちPでは60000行から始まるフォント定義命令のプログラムをアスキー形式でデバイス上に作る。またLで読みこんだフォントデータはすべて1度セットされたものと見なすようになっている。とにかく次ページのリストを打ちこんではじめてみよう。

A「……。」（ちなみにロリコン…）（東京都・早藤忠洋クン） ☆アハハッ。こういう勘違いって、ホント、おっかしいよね。それにしても、ロリコンは不気味の一言に尽きる！ 4カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉 いまうんてんうまい（今、運転うまい）（福岡県・さ～すけ） ☆車に乗るときは、必ずシートベルトをしましょうね。2カラグラム☆

＊注意　このプログラムは必ずPF-Xを実行した後に入力、実行してください。

●C-EDIT FOR PC-8801シリーズ（ON PF-X）

```
1000      CHARACTER EDITOR
1010 :
1020 SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CLEAR 5000:CONSOLE 19,6,0,1:DEFINT A-Z:DEFSNG S
1030 RBYTE(&H21)="007E7E7E7E7E7E00007E7E7E7E7E7E00007E7E7E7E7E7E00"
1040 RBYTE(&H23)="00183C7E7E3C180000183C7E7E3C180000183C7E7E3C1800"
1050 DIM D(15,15),R$(15),F(63),FC$(63),K%(5): M=7: C$=""
1060 FOR I=0 TO 7:READ D:C$=C$+CHR$(D):NEXT
1070 DATA 254,253,251,247,239,223,191,127
1080 :
1090 '    INITIALIZE SCREEN
1100 STATUS:COLOR 7:CLS
1110 LOCATE 5,1:PRINT "0123456789ABCDEF":LOCATE 5,18:PRINT "0123456789ABCDEF"
1120 FOR Y=0 TO 15:D$=HEX$(Y):LOCATE 4,Y+2:PRINT D$;SPC(16);D$;SPC(3);D$:NEXT
1130 LOCATE 27,1:PRINT "2 3 4 5"
1140 FOR X=0 TO 3:FOR Y=0 TO 15
1150 LOCATE 26+X*2,Y+2:COLOR 6-F(X*16+Y):PRINT CHR$(X*16+&H20+Y)
1160 WBYTE 27+X*2,Y+2,7,CHR$(X*16+&H20+Y)
1170 NEXT:NEXT
1180 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT USING"M=##";M
1190 :
1200 '    DRAW SCREEN
1210 FOR X=0 TO M:FOR Y=0 TO M
1220 WBYTE X+5,Y+2,D(X,Y),"!"
1230 PSET (X,Y+48),D(X,Y):LINE(X*2,Y+16)-(X*2+1,Y+16),D(X,Y)
1240 NEXT:NEXT
1250 '    EDIT
1260 X=0: Y=0
1270 IK=INP(0) AND INP(1):IC=INP(6) AND INP(7):IE=INP(9)
1280 IF IE<255 THEN 1370
1290 XD=(IK=239)-(IK=191):YD=(IK=254)-(IK=251)
1300 IF X+XD>M OR X+XD<0 THEN XD=0 ELSE IF Y+YD>M OR Y+YD<0 THEN YD=0
1310 WBYTE X+5,Y+2,D(X,Y),"!":X=X+XD: Y=Y+YD: WBYTE X+5,Y+2,D(X,Y),"#"
1320 IF IC<255 THEN C=INSTR(C$,CHR$(IC)):IF C>0 THEN D(X,Y)=C-1:GOTO 1350
1330 '    BLINK CURSOR
1340 WBYTE X+5,Y+2,7,"#":WBYTE X+5,Y+2,D(X,Y),"!"
1350 PSET (X,Y+48),D(X,Y):LINE(X*2,Y+16)-(X*2+1,Y+16),D(X,Y):GOTO 1270
1360 :
1370 '    ENTER COMMAND MODE
1380 COLOR 7:CLS:LOCATE 0,19:PRINT "COMMAND(C/L/M/R/S/T/U or F)? ";
1390 WHILE INKEY$<>"":WEND:I$=INPUT$(1):PRINT I$:IF I$="F" THEN 1870
1400 L=INSTR("MS",I$):IF L>0 THEN ON L GOSUB 1430,1460:GOTO 1260
1410 ON INSTR("TRUCL",I$) GOSUB 1600,1660,1720,1790,1550: GOTO 1210
1420 '    CHANGE EDIT AREA
1430 IF M=7 THEN M=15 ELSE M=7
1440 LOCATE 0,0:PRINT USING"M=##";M: RETURN
1450 '    SET FONT
1460 CLS:LOCATE 0,19:INPUT "Character number=";N:IF N<&H20 OR N>&H5F THEN 1270
1470 IF M=7 THEN L=0 ELSE L=3
1480 FOR K=0 TO L
1490 X=(K MOD 2)*8:Y=(K ¥ 2)*8:GOSUB 1810:RBYTE(N+K)=P$:O=N+K-&H20
1500 F(O)=1:FC$(O)=P$:WBYTE (O ¥ 16)*2+27,(O MOD 16)+2,7,CHR$(N+K)
1510 LOCATE (O ¥ 16)*2+26,(O MOD 16)+2:COLOR 6-F(O):PRINT CHR$(O+&H20)
1520 NEXT
1530 RETURN
1540 '    LOAD FONT from PCG
1550 CLS:LOCATE 0,19:INPUT "Character number=";N:IF N<&H20 OR N>&H5F THEN 1270
1560 IF M=7 THEN L=0 ELSE L=3
1570 FOR K=0 TO L:WBYTE K MOD 2,(K ¥ 2)+2,7,CHR$(N+K):NEXT
1580 FOR X=0 TO M:FOR Y=0 TO M:D(X,Y)=POINT(X*2,Y+16):NEXT:NEXT
1590 RETURN
1600 '    ROTATE TO RIGHT
1610 FOR X=0 TO M
1620  R$(X)="":FOR Y=0 TO M:R$(X)=R$(X)+RIGHT$(STR$(D(X,Y)),1):NEXT
1630 NEXT
1640 FOR Y=0 TO M:FOR X=0 TO M:D(X,Y)=VAL(MID$(R$(Y),M-X+1,1)):NEXT:NEXT
1650 RETURN
1660 '    RIGHT TO LEFT
1670 FOR X=0 TO M
1680  R$(X)="":FOR Y=0 TO M:R$(X)=R$(X)+RIGHT$(STR$(D(X,Y)),1):NEXT
1690 NEXT
1700 FOR X=0 TO M:FOR Y=0 TO M:D(X,Y)=VAL(MID$(R$(M-X),Y+1,1)):NEXT:NEXT
1710 RETURN
1720 '    UP TO DOWN
1730 FOR Y=0 TO M
1740  R$(Y)="":FOR X=0 TO M:R$(Y)=R$(Y)+RIGHT$(STR$(D(X,Y)),1):NEXT
1750 NEXT
1760 FOR Y=0 TO M:FOR X=0 TO M:D(X,Y)=VAL(MID$(R$(M-Y),X+1,1)):NEXT:NEXT
1770 RETURN
1780 '    CLEAR SCREEN
1790 FOR I=0 TO M:FOR J=0 TO M:D(I,J)=0:NEXT:NEXT:RETURN
1800 '    MAKE FONT DATA
1810 P$=""
1820 FOR Z=0 TO 2:FOR J=0 TO 7:GET@(X,Y+J+48)-(X+7,Y+J+48),K%
1830 P$=P$+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(VARPTR(K%(2))+Z)),2)
1840 NEXT:NEXT
1850 RETURN
1860 :
1870 '    FILER
1880 CLS:LOCATE 0,19:PRINT "L)oad  S)ave  P)rogramming ";
1890 I$=INPUT$(1):PRINT I$:IF I$=CHR$(13) THEN 1270
1900 ON INSTR("LSP",I$) GOSUB 1920,2050,2150:GOSUB 1790:GOTO 1100
1910 '    LOAD DATA from DEVICE
1920 INPUT "File name=";NN$: IF NN$="" THEN 1920
1930 NN$=LEFT$(NN$+"      ",6)+".edt":OPEN NN$ FOR INPUT AS #1
1940 INPUT #1,N:O=N-&H20
1950 FOR Y=0 TO 7
1960  LINE INPUT #1,P$:FOR X=0 TO 7:D(X,Y)=VAL(MID$(P$,X+1,1)):NEXT
1970 NEXT
1980 FOR X=0 TO 7:FOR Y=0 TO 7:PSET(X,Y+48),D(X,Y):NEXT:NEXT
1990 X=0:Y=0:GOSUB 1810:RBYTE(N)=P$:WBYTE (O ¥ 16)*2+27,(O MOD 16)+2,7,CHR$(N)
2000 F(O)=1:LOCATE (O ¥ 16)*2+26,(O MOD 16)+2:COLOR 6-F(O):PRINT CHR$(O+&H20)
2010 IF EOF(1)=0 THEN 1940
2020 CLOSE
2030 RETURN
2040 '    SAVE DATA to DEVICE
2050 INPUT "File name=";NN$: IF NN$="" THEN 2050
2060 NN$=LEFT$(NN$+"      ",6)+".edt":OPEN NN$ FOR OUTPUT AS #1
2070 FOR I=0 TO 63
2080 IF F(I)=0 THEN 2120
2090 O=I+&H20:PRINT #1,O:WBYTE 0,2,7,CHR$(O)
2100 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7:D(X,Y)=POINT(X*2,Y+16):NEXT:NEXT
2110 FOR Y=0 TO 7:P$="":FOR X=0 TO 7:P$=P$+HEX$(D(X,Y)):NEXT:PRINT #1,P$:NEXT
2120 NEXT
2130 CLOSE
2140 RETURN
2150 '    MAKE PROGRAM
2160 INPUT "File name=";NN$: IF NN$="" THEN 2160
2170 OPEN NN$ FOR OUTPUT AS #1: ST=60000!
2180 FOR I=0 TO 63
2190 IF F(I)=0 THEN 2220
2200 P$=STR$(ST)+"RBYTE("+RIGHT$(STR$(I+32),2)+")="+CHR$(34)+FC$(I)+CHR$(34)
2210 PRINT #1,P$:ST=ST+10
2220 NEXT
2230 CLOSE
2240 RETURN
```

〈ゆみちゃんトマト〉　このこねこはこねこのこ（この子ネコは子ネコの子）（東京都・東方智保クン）　☆マイケル君も大人気で、今やちょっとしたネコ・ブーム。やっぱり。かわいいものね。私もネコって大好き。2カラグラム☆　ヤイリカバカリイヤ（やい、理科ばかりイヤ！）（大阪府・たっちゃん）　☆う〜ん、私も理科ってニガテでした。むずかしくて……。2カラグラム☆

＊注意　このプログラムは必ずPF-Xを実行した後に入力、実行してください。

●C-EDIT FOR FM-7シリーズ（ON PF-X）

```
1000 '   CHARACTER EDITOR
1010 :
1020 CLEAR5000,&H6CFF:SCREEN7,7:WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0:DEFINT A-Z:DEFSNG S
1030 FONT(&H21)="007E7E7E7E7E7E00007E7E7E7E7E7E00007E7E7E7E7E7E00"
1040 FONT(&H23)="00183C7E7E3C180000183C7E7E3C180000183C7E7E3C1800"
1050 DIM D(15,15),R$(15),F(63),FC$(63),K%(12): M=7
1060 :
1070 '   INITIALIZE SCREEN
1080 COLOR 7:CLS
1090 LOCATE 5,1:PRINT "0123456789ABCDEF"
1100 LOCATE 5,18:PRINT "0123456789ABCDEF"
1110 FOR Y=0 TO 15:D$=HEX$(Y):LOCATE 4,Y+2:PRINT D$;SPC(16);D$;SPC(3);D$:NEXT
1120 LOCATE 27,1:PRINT "2 3 4 5"
1130 FOR X=0 TO 3:FOR Y=0 TO 15
1140 LOCATE 26+X*2,Y+2:COLOR 6-F(X*16+Y):PRINT CHR$(X*16+&H20+Y)
1150 FPRINT 27+X*2,Y+2,7,CHR$(X*16+&H20+Y)
1160 NEXT:NEXT
1170 LOCATE 0,0:PRINT USING"M=##";M
1180 :
1190 '   DRAW SCREEN
1200 FOR X=0 TO M:FOR Y=0 TO M
1210 FPRINT X+5,Y+2,D(X,Y),"!"
1220 PSET (X,Y+48,D(X,Y)):LINE(X*2,Y+16)-(X*2+1,Y+16),PSET,D(X,Y)
1230 NEXT:NEXT
1240 :
1250 '   EDIT
1260 X=0: Y=0
1270 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1390
1280 I=ASC(I$): IF I>&H2F THEN 1340
1290 XD=(I=29)-(I=28): YD=(I=30)-(I=31)
1300 IF X+XD>M OR X+XD<0 THEN XD=0 ELSE IF Y+YD>M OR Y+YD<0 THEN YD=0
1310 FPRINT X+5,Y+2,D(X,Y),"!":X=X+XD: Y=Y+YD: FPRINT X+5,Y+2,D(X,Y),"#"
1320 PSET (X,Y+48,D(X,Y)):LINE(X*2,Y+16)-(X*2+1,Y+16),PSET,D(X,Y)
1330 GOTO 1390
1340 IF I<&H41 THEN D(X,Y)=VAL(I$): GOTO 1390
1350 IF I$="F" THEN 1860
1360 L=INSTR("MS",I$):IF L>0 THEN ON L GOSUB 1420,1450:GOTO 1260
1370 ON INSTR("TRUCL",I$) GOSUB 1590,1650,1710,1780,1540: GOTO 1200
1380 '   BLINK CURSOR
1390 FPRINT X+5,Y+2,7,"#":FPRINT X+5,Y+2,D(X,Y),"!"
1400 PSET (X,Y+48,D(X,Y)):LINE(X*2,Y+16)-(X*2+1,Y+16),PSET,D(X,Y):GOTO 1270
1410 '   CHANGE EDIT AREA
1420 IF M=7 THEN M=15 ELSE M=7
1430 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT USING"M=##";M: RETURN
1440 '   SET FONT
1450 GOSUB 2260:INPUT "Character number=";N:IF N<&H20 OR N>&H5F THEN 1270
1460 IF M=7 THEN L=0 ELSE L=3
1470 FOR K=0 TO L
1480 X1=(K MOD 2)*8:Y1=(K ¥ 2)*8:GOSUB 1800:FONT(N+K)=P$:O=N+K-&H20
1490 F(O)=1:FC$(O)=P$:FPRINT (O ¥ 16)*2+27,(O MOD 16)+2,7,CHR$(N+K)
1500 LOCATE (O ¥ 16)*2+26,(O MOD 16)+2:COLOR 6-F(O):PRINT CHR$(O+&H20)
1510 NEXT
1520 RETURN
1530 '   LOAD FONT from PCG
1540 GOSUB 2260:INPUT "Character number=";N:IF N<&H20 OR N>&H5F THEN 1270
1550 IF M=7 THEN L=0 ELSE L=3
1560 FOR K=0 TO L:FPRINT K MOD 2,(K ¥ 2)+2,7,CHR$(N+K):NEXT
1570 FOR X=0 TO M:FOR Y=0 TO M:X1=X*2:Y1=Y+16:GOSUB 2280:D(X,Y)=C:NEXT:NEXT
1580 RETURN
1590 '   ROTATE TO RIGHT
1600 FOR X=0 TO M
1610  R$(X)="":FOR Y=0 TO M:R$(X)=R$(X)+RIGHT$(STR$(D(X,Y)),1):NEXT
1620 NEXT
1630 FOR Y=0 TO M:FOR X=0 TO M:D(X,Y)=VAL(MID$(R$(Y),M-X+1,1)):NEXT:NEXT
1640 RETURN
1650 '   RIGHT TO LEFT
1660 FOR X=0 TO M
1670  R$(X)="":FOR Y=0 TO M:R$(X)=R$(X)+RIGHT$(STR$(D(X,Y)),1):NEXT
1680 NEXT
1690 FOR X=0 TO M:FOR Y=0 TO M:D(X,Y)=VAL(MID$(R$(M-X),Y+1,1)):NEXT:NEXT
1700 RETURN
1710 '   UP TO DOWN
1720 FOR Y=0 TO M
1730  R$(Y)="":FOR X=0 TO M:R$(Y)=R$(Y)+RIGHT$(STR$(D(X,Y)),1):NEXT
1740 NEXT
1750 FOR Y=0 TO M:FOR X=0 TO M:D(X,Y)=VAL(MID$(R$(M-Y),X+1,1)):NEXT:NEXT
1760 RETURN
1770 '   CLEAR SCREEN
1780 FOR I=0 TO M:FOR J=0 TO M:D(I,J)=0:NEXT:NEXT:RETURN
1790 '   MAKE FONT DATA
1800 P$=""
1810 GET@A(X1,Y1+48)-(X1+7,Y1+55),K%,G:FOR J=0 TO 23
1820 P$=P$+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(VARPTR(K%(0))+J)),2)
1830 NEXT
1840 RETURN
1850 :
1860 '   FILER
1870 GOSUB 2260:LOCATE 0,19:PRINT "L)oad  S)ave  P)rogramming"
1880 C$=INPUT$(1):IF C$=CHR$(13) THEN 1270
1890 ON INSTR("LSP",C$) GOSUB 1910,2040,2140:GOSUB 1780:GOTO 1080
1900 '   LOAD DATA from DEVICE
1910 INPUT "File name=";NN$: IF NN$="" THEN 1910
1920 NN$=LEFT$(NN$+"      ",6)+"ed":OPEN "I",#1,NN$
1930 INPUT #1,N:O=N-&H20
1940 FOR Y=0 TO 7
1950  LINE INPUT #1,P$:FOR X=0 TO 7:D(X,Y)=VAL(MID$(P$,X+1,1)):NEXT
1960 NEXT
1970 FOR X=0 TO 7:FOR Y=0 TO 7:PSET(X,Y+48,D(X,Y)):NEXT:NEXT
1980 X1=0:Y1=0:GOSUB 1800:FONT(N)=P$:FPRINT (O¥16)*2+27,(O MOD 16)+2,7,CHR$(N)
1990 F(O)=1:LOCATE (O ¥ 16)*2+26,(O MOD 16)+2:COLOR 6-F(O):PRINT CHR$(O+&H20)
2000 IF EOF(1)=0 THEN 1930
2010 CLOSE
2020 RETURN
2030 '   SAVE DATA to DEVICE
2040 INPUT "File name=";NN$: IF NN$="" THEN 2040
2050 NN$=LEFT$(NN$+"      ",6)+"ed":OPEN "O",#1,NN$
2060 FOR I=0 TO 63
2070 IF F(I)=0 THEN 2110
2080 O=I+&H20:PRINT #1,O:FPRINT 0,2,7,CHR$(O)
2090 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7:X1=X*2:Y1=Y+16:GOSUB 2280:D(X,Y)=C:NEXT:NEXT
2100 FOR Y=0 TO 7:P$="":FOR X=0 TO 7:P$=P$+HEX$(D(X,Y)):NEXT:PRINT #1,P$:NEXT
2110 NEXT
2120 CLOSE
2130 RETURN
2140 '   MAKE PROGRAM
2150 INPUT "File name=";NN$: IF NN$="" THEN 2150
2160 OPEN "O",#1,NN$: ST=60000!
2170 FOR I=0 TO 63
2180 IF F(I)=0 THEN 2210
2190 P$=STR$(ST)+"FONT("+RIGHT$(STR$(I+32),2)+")="+CHR$(34)+FC$(I)+CHR$(34)
2200 PRINT #1,P$:ST=ST+10
2210 NEXT
2220 CLOSE
2230 RETURN
2240 :
2250 '   CLS
2260 COLOR 7:LINE (0,19)-(39,24)," ",7,BF:LOCATE 0,19:RETURN
2270 :
2280 '   POINT
2290 GET@A(X1,Y1)-(X1+15,Y1),K%,G
2300 C=(K%(0)<0 AND 1) OR (K%(1)<0 AND 2) OR (K%(2)<0 AND 4)
2310 RETURN
```

〈ゆみちゃんトマト〉　いかくいにいくかい（イカ、食いに行くかい？）（北海道・二階堂孝彦クン）　☆シーフード大好き少女の私は、もっちろん、イカも大好物！　2カラグラム☆　バカタレカイイカレタカバ（ばかたれかい？いかれたカバ）（京都府・ふるちゃ君）☆ばかたれ、いかれたなんて、はげしい言葉の連続に、内心ドッキドキの私です。2カラグラム☆

PF-Xレファレンスマニュアル

RBYTE(n)=〈文字式〉…………PC-8801シリーズ
FONT(n)=〈文字式〉………………FM-7シリーズ

効用 ユーザー定義キャラクタにパターンを定義する

使用法 ●nはユーザー定義されるキャラクタコードなので、nの値は「&H20≦n≦&H5F」でなくてはならない。

●〈文字式〉は16進数で24バイト分の文字列（長さが48キャラクタ）また文字は大文字を使うこと。

●〈文字式〉の内容がパターンを示す。ここでのデータは8×8ドット分のドット情報だが、X1の40字モードと対応させるため、命令の内部でX方向のドット情報を2倍にしている。文字列の構成は「PF-Xによるパターンデータの作り方」（ポシエットNo6）を参照のこと

WBYTE　x,y,c,〈文字式〉……PC-8801シリーズ
FPRINT　x,y,c,〈文字式〉……FM-7シリーズ

効用 ユーザー定義キャラクタを表示する

使用法 ●x，yはキャラクタを表示する座標データなので、「0≦x≦39：0≦y≦24」でなくてはならない。またスクロール機能を持っていないので、xやyの値が上限値を超えた場合は、ILLEGAL FUNCTION CALLエラーを出力する

●cはカラーコードを表す値が入る。一般的なカラーコードと同じ仕様になっているので、「0≦c≦7」の値でなくてはならない

●〈文字式〉は表示する文字列を表す。長さは255文字以内。ただしマクロ機能を持っている。

●マクロ機能とはいわゆるカーソル制御をかんたんに行えるように付けてあるもので、〈文字式〉中に次のようなキャラクタがあった場合にカーソル制御を行う

●u……カーソルアップ（X1などのCHR$(&H1E)に対応している）

●l……カーソルレフト（X1などのCHR$（&H1C)に対応している）

●d……カーソルダウン（X1などのCHR$(&H1F)に対応する）

●r……カーソルライト（X1のCHR$(&H1D)に対応する）

これは次のようにしてキャラクタのジョイントを行うときに使うと便利だ

例）WBYTE　0，0，7，"ABdllCD"……PC-8801シリーズ。
FPRINT 0，0，7，"ABdllCD"……FM-7シリーズ

のように行うと、画面左上にABCDのようにキャラクタが接続されて表示される。

STATUS……PC-8801シリーズ

効用 画面のクリアを行う

使用法 ●これはBASICの「CLS 3」命令に対応したPF-X用の画面クリア命令となっている。実際に行うのはグラフィックス画面のクリアとPF-X用のキャラクタ画面（表示されていないので画面上の変化は80字モードでないと見えない）のクリアだけなので、本格的に全画面を消したいときは、「CLS：STATUS」とすること

●PF-X用キャラクタ画面はPC-8801シリーズのテキストVRAMの特徴を活かした使い方をしている。すなわち40字モードのときはテキストエリアを1バイトおきに使うので、表示に使われるエリアとエリアのあいだにある1バイトに、PF-Xで使っているキャラクタコードを格納しているわけだ

N=STATUS(x,y)……PC-8801シリーズ

効用 画面に表示されているキャラクタのコードを調べる

使用法 ●nにキャラクタコードが入るのだが、PC-8801シリーズではPF-X用のテキストVRAMと普通のキャラクタ（PRINT命令などで表示される文字）用のテキストRAMを両方持っているため、この関数では2バイトのキャラクタコードを返すようになっている。2バイトは次のように分けられる。使い方は前号のサンプルを参照してほしい

N =	上位1バイト	下位1バイト
	普通のキャラクタコード	PF-Xのキャラクタコード

●x、yはキャラクタの座標を示す。値はWBYTEと同じように使うこと

注：STATUS命令とSTATUS関数を取り違えないように！　STATUSのみだと命令で、N=STATUS（x，y）とすると関数として動作するのだ

注：88SR、V2モードで使うときは、NEW CMD命令を実行してからPF-Xを走らせること

PF-X上でゲームのプログラムを作る場合の注意

PC-8801シリーズ……初期設定として、最初の行に、SCREEN　0,0：WIDTH　40,25：CONSOLE　0,25,0,1：DEFINT　A-Zを置くこと（『C-EDIT』参照）。PF-Xシステムでプログラムを作る場合、必ずWIDTH40,25でなければならないのだ。

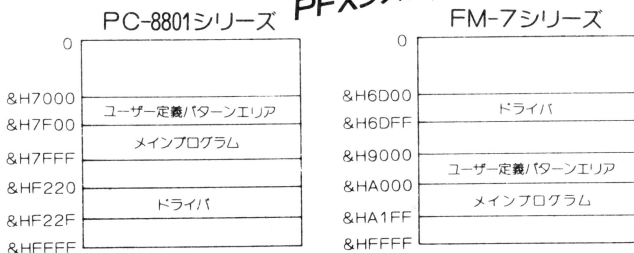
FM-シリーズ……初期設定として最初の行は、CLEAR,&H6CFF：SCREEN　7,7：WIDTH　40,25：CONSOLE　0,25,0,0：DEFINT　A-Zを置くこと。特に、CLEAR文は大切。

PFXシステムのメモリマップ

PC-8801シリーズ

アドレス	内容
0	
&H7000	ユーザー定義パターンエリア
&H7F00	メインプログラム
&H7FFF	
&HF220	ドライバ
&HF22F	
&HFFFF	

FM-7シリーズ

アドレス	内容
0	
&H6D00	ドライバ
&H6DFF	
&H9000	ユーザー定義パターンエリア
&HA000	メインプログラム
&HA1FF	
&HFFFF	

ここにドライバがあるため、FM-7シリーズではプログラムの先頭で「CLEARの&H6CFF」を必ず実行すること

PF-X(前号と同じもの)

FOR PC-8801シリーズ

```
1000 :
1010 '  PF-X for PC-8801/mkII/SR/FR/MR V1S
1020 :
1030 CLEAR ,&HBFFF: DEF USR=&HC000
1040 FOR I=0 TO 49:SUM=0
1050  FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):SUM=SUM+D:POKE &HC000+I*16+J,D:NEXT
1060  READ D$:IF SUM<>VAL("&H"+D$) THEN PRINT "DATA ERROR in";1100+I*10:STOP
1070 NEXT
1080 A=USR(0):PRINT "READY !!":END
1090 :
1100 DATA F3,3E,C3,32,A1,EE,32,A4,EE,32,B3,EE,32,B0,EE,21,93D
1110 DATA 2D,F2,22,A2,EE,21,63,F2,22,A5,EE,21,88,F2,22,B4,86D
1120 DATA EE,21,B8,F2,22,B1,EE,3A,C2,E6,F5,F6,02,D3,31,21,96E
1130 DATA 20,C1,11,00,7E,01,FF,01,ED,B0,21,60,C0,11,20,F2,672
1140 DATA 01,DF,00,ED,B0,21,00,70,11,01,70,01,FF,0B,36,00,4D1
1150 DATA ED,B0,F1,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,556
1160 DATA 3A,C2,E6,E6,F9,D3,31,FB,1E,05,C3,B3,03,CD,A3,18,8E4
1170 DATA FE,28,30,EC,FD,67,CF,2C,CD,A3,18,FE,19,30,E1,FD,94E
1180 DATA 6F,CF,2C,CD,A3,18,DD,67,CF,2C,CD,D3,11,3A,BD,EA,8C3
1190 DATA FE,03,20,CC,E5,CD,C4,F2,CD,03,7E,CD,CF,F2,CD,CC,ACA
1200 DATA 56,E1,C9,CF,28,CD,A3,18,FE,60,30,B4,FE,20,38,B0,8C7
1210 DATA DD,67,CF,29,CF,F1,CD,D3,11,E5,CD,C4,F2,CD,00,7E,A60
1220 DATA CD,CF,F2,CD,CC,56,E1,C9,CF,28,CD,A3,18,FE,28,30,9FC
1230 DATA 8F,F5,CF,2C,CD,A3,18,FE,19,30,85,4F,F1,47,CF,29,852
1240 DATA E5,CD,C4,F2,CD,09,7E,5E,2B,56,CD,CF,F2,ED,53,41,9AA
1250 DATA EC,3E,02,32,BD,EA,E1,C9,E5,CD,C4,F2,CD,06,7E,CD,A35
1260 DATA CF,F2,E1,C9,F5,3A,C2,E6,F6,06,F3,D3,31,F1,C9,F5,BE4
1270 DATA 3A,C2,E6,E6,F9,D3,31,FB,F1,C9,00,00,00,00,00,00,77A
1280 DATA C3,0C,7E,C3,55,7E,C3,B0,7F,C3,91,7F,DD,7C,D6,20,8F7
1290 DATA 5F,26,30,CD,A4,7F,11,00,70,19,E5,CD,DE,7F,FE,30,77C
1300 DATA C2,20,F2,E1,47,C5,1A,13,D6,30,FE,0A,38,02,D6,07,713
1310 DATA CD,37,7E,C1,10,EF,C9,D5,11,45,7E,83,5F,8A,93,57,80A
1320 DATA 1A,77,23,D1,C9,00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,C0,C3,CC,599
1330 DATA CF,F0,F3,FC,FF,ED,73,40,7F,31,FF,7D,FD,E5,C1,DD,BF9
1340 DATA 54,97,CB,0A,9F,32,4A,7F,32,50,7F,97,CB,0A,9F,32,698
1350 DATA 63,7F,32,69,7F,97,CB,0A,9F,32,7C,7F,32,82,7F,CD,734
1360 DATA 91,7F,E5,79,87,87,87,5F,78,87,26,50,CD,A4,7F,16,7DD
1370 DATA 00,5F,19,11,00,C0,19,E5,D9,E1,D1,D9,CD,DE,7F,47,81C
1380 DATA C5,D5,1A,FE,60,DA,EC,7E,FE,64,20,10,FD,2C,D9,01,8EB
1390 DATA 80,02,09,EB,01,78,00,09,EB,D9,18,71,FE,6C,20,0A,5D9
1400 DATA FD,25,D9,2B,2B,1B,1B,D9,18,63,FE,72,20,0A,FD,24,696
1410 DATA D9,23,23,13,13,D9,18,55,FE,75,20,51,FD,2D,D9,01,673
1420 DATA 80,FD,09,EB,01,88,FF,09,EB,D9,18,41,08,FD,7C,FE,89E
1430 DATA 28,D2,39,7F,FD,7D,FE,19,D2,39,7F,08,D9,FE,60,30,83C
1440 DATA 38,FE,20,38,34,12,1B,EB,36,20,EB,13,FD,24,13,13,575
1450 DATA E5,D9,D6,20,4F,26,00,44,6C,09,29,09,29,29,29,29,4B8
1460 DATA 01,00,70,09,D1,EB,CD,42,7F,D9,23,23,D9,D1,C1,13,761
1470 DATA 05,C2,A0,7E,ED,7B,40,7F,C9,ED,7B,40,7F,C3,20,F2,8D1
1480 DATA 00,00,E5,E5,D3,5C,06,08,1A,E6,00,77,23,13,1A,E6,5B4
1490 DATA 00,77,13,3E,4F,85,6F,8C,95,67,10,EC,E1,D3,5D,06,6A6
1500 DATA 08,1A,E6,00,77,23,13,1A,E6,00,77,13,3E,4F,85,6F,4C0
1510 DATA 8C,95,67,10,EC,E1,D3,5E,06,08,1A,E6,00,77,23,13,651
1520 DATA 1A,E6,00,77,13,3E,4F,85,6F,8C,95,67,10,EC,D3,5F,6C1
1530 DATA C9,C5,78,87,61,1E,78,CD,A4,7F,5F,16,00,19,11,C9,6DC
1540 DATA F3,19,C1,C9,16,00,6A,06,08,29,30,01,19,10,FA,C9,56A
1550 DATA 3E,5C,4F,ED,79,21,00,C0,11,01,C0,01,7F,3E,36,00,4F6
1560 DATA ED,B0,3C,FE,5F,38,EB,D3,5F,21,C9,F3,0E,19,06,28,7BD
1570 DATA 36,20,23,23,10,FA,11,28,00,19,0D,20,F1,C9,21,41,441
1580 DATA EC,5E,23,56,1A,13,EB,5E,23,56,F5,7A,FE,84,30,06,6D9
1590 DATA DB,70,82,E6,7F,57,F1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,543
```

FOR FM-7シリーズ

```
1000 :
1010 '  PF-X  for FM-7 series
1020 :
1030 CLEAR ,&H3FFF:AD=&H4000
1040 FOR I=0 TO 44:SUM=0
1050  FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):SUM=SUM+D:POKE AD+I*16+J,D:NEXT
1060  READ D$:IF SUM<>VAL("&H"+D$) THEN PRINT "DATA ERROR in";1100+I*10:STOP
1070 NEXT
1080 EXEC AD: PRINT "READY !!"
1090 :
1100 DATA 86,08,B7,02,03,8E,6D,00,BF,02,04,8E,6D,28,BF,02,4EE
1110 DATA 10,8E,40,50,CE,6D,00,10,8E,00,DF,A6,80,A7,C0,31,6A4
1120 DATA A8,FF,26,F7,8E,41,30,CE,A0,00,10,8E,01,FF,B7,FD,883
1130 DATA 0F,A6,80,A7,C0,31,A8,FF,26,F7,8E,90,00,10,8E,06,753
1140 DATA 00,4F,5F,ED,81,31,A8,FF,26,F9,B6,FD,0F,39,00,00,70E
1150 DATA 43,48,41,49,CE,45,52,41,53,C5,4C,4C,49,53,D4,4C,627
1160 DATA 50,52,49,4E,D4,53,4F,55,4E,C4,50,4C,41,D9,46,4F,661
1170 DATA 4E,D4,46,50,52,49,4E,D4,81,F4,26,42,9D,D2,81,28,76A
1180 DATA 10,26,00,8D,BD,99,BA,C1,60,10,24,00,8C,C1,20,10,5A5
1190 DATA 25,00,86,E7,8D,00,8E,9D,D2,81,E6,26,74,8D,61,A6,7B1
1200 DATA C0,81,30,26,74,EE,C4,EF,8C,7E,33,8C,76,34,10,1A,749
1210 DATA 50,B7,FD,0F,BD,A0,00,B6,FD,0F,1C,AF,35,90,81,F5,838
1220 DATA 26,4F,BD,99,BA,C4,7F,C1,28,24,4E,E7,8C,55,BD,99,841
1230 DATA BA,C4,7F,C1,19,24,42,E7,8C,4A,BD,99,BA,E7,8C,46,8C3
1240 DATA 8D,1E,E6,C0,E7,8C,40,EE,C4,EF,8C,3C,33,8C,34,34,894
1250 DATA 10,1A,50,B7,FD,0F,BD,A0,38,B6,FD,0F,1C,AF,35,90,724
1260 DATA 9D,D2,BD,92,C3,BD,98,F7,96,17,81,03,26,06,DE,76,87E
1270 DATA 39,7E,92,A0,C6,16,7E,8D,D1,B6,FD,0F,1C,AF,C6,05,7F9
1280 DATA 7E,8D,D1,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1DC
1290 DATA A6,42,80,20,C6,30,3D,C3,90,00,1F,01,EE,45,31,8C,61E
1300 DATA 17,C6,30,A6,C0,8D,06,A7,80,5A,26,F7,39,80,30,81,70E
1310 DATA 0A,25,02,80,07,A6,A6,39,00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,339
1320 DATA C0,C3,CC,CF,F0,F3,FC,FF,EC,C4,ED,8D,00,9C,EC,43,BF1
1330 DATA A7,8D,01,5A,E7,8D,00,94,30,8D,00,92,10,8E,00,03,587
1340 DATA 5F,44,C2,00,E7,80,31,A8,FF,26,F5,EE,45,A6,C0,81,8D9
1350 DATA 60,25,24,81,64,26,05,6C,8C,71,20,61,81,75,26,05,4C4
1360 DATA 6A,8C,68,20,58,81,6C,26,05,6A,8C,5E,20,4F,81,72,5A4
1370 DATA 26,4B,6C,8C,55,20,46,E6,8D,00,4F,C1,28,24,46,E6,61F
1380 DATA 8D,00,48,C1,19,24,3E,A7,8D,01,04,80,20,C6,30,3D,51D
1390 DATA C3,90,00,1F,01,34,40,33,8D,00,F9,31,8C,30,C6,03,556
1400 DATA E7,8C,2A,C6,10,A6,80,A4,A4,A7,C0,5A,26,F7,31,A8,898
1410 DATA 01,6A,8C,19,26,ED,8D,19,6C,8C,0F,35,40,6A,8C,0C,547
1420 DATA 26,8B,8D,77,39,35,30,7E,6D,C9,00,00,00,00,00,00,407
1430 DATA 00,A6,8C,F7,C6,28,3D,EB,8C,F0,89,00,C3,C0,00,ED,8B4
1440 DATA 8D,00,AD,A6,8C,E5,48,48,48,C6,50,3D,EB,8C,DB,89,857
1450 DATA 00,EB,8C,D6,89,00,ED,8D,00,98,30,8D,00,46,CC,00,6B7
1460 DATA 00,ED,84,86,3F,A7,02,10,8E,00,40,8D,01,39,CE,FC,64E
1470 DATA 80,8D,03,8D,1D,39,8D,0A,EC,81,ED,C1,31,A8,FF,26,7A3
1480 DATA F7,39,B6,FD,05,2B,FB,86,80,B7,FD,05,B6,FD,05,2A,8AF
1490 DATA FB,39,34,02,4F,B7,FD,05,35,02,39,F6,FC,80,CA,80,79E
1500 DATA F7,FC,80,39,00,00,3F,59,41,4D,41,55,43,48,49,93,5CF
1510 DATA D3,8F,90,AE,8C,3A,A6,8C,36,A7,84,A6,8C,30,A7,89,88B
1520 DATA 07,D0,30,8C,2F,EE,8C,2A,C6,03,E7,8C,20,B6,D4,09,755
1530 DATA 10,8E,00,08,EC,81,ED,C4,33,C8,50,31,A8,FF,26,F4,801
1540 DATA 33,C9,3D,80,6A,8C,06,26,E7,B7,D4,09,39,00,00,00,58F
```

LOLIのヤリガイソフト情報④

リンゴ畑の山田、LOLI、政彦です。今回は、寒い冬にふさわしく、厳しいソフト情報をやってみました。読んでも、あまり人にはいわないように。特にソフトハウスの人には絶対内緒。

▲これがうわさのウィザードリィ

▲わーい、セイバーだい！

噂の古典RPGの評判やいかに？

●ウィザードリィ

●機種&媒体&価格

PC-9801シリーズ	5DD,5HD,3.5DD	9800円
PC-8801シリーズ	5D	
FM-7　シリーズ	5D,3.5D	
X1　　シリーズ	5D	

●発売元／アスキー☎03-486-7111

いわずと知れたアップルの名作RPG『ウィザードリィ』、やっと日本の機械でも走ることになって、あなめでたし……。でも、それだけなんだよね。

『ザナドゥ』『ハイドライドII』『夢幻の心臓II』『ザ・スクリーマ』『ジェネシス』など日本ではすでにRPGの傑作が目白押しだし、そうでなくたって最近はネコもシャクシもRPGで、すっかりRPGには食傷気味なわけ。そんななかで、『ウィザードリィ』を見ても、なんの感動もなかった。いや、むしろマイナスの要素が目についたのだ。

いちばん嫌なところが、手続きというか、ルールがやたらめったら複雑なこと。日本のRPGを見てきたボクにとってはバカらしくって仕方がないのだ。多分、ボードゲームから受けついだものだろうから、複雑なのは当然かもしれないけれど、なんせ、ボクはボードゲーム版のRPGを知らないのでとてもついていけない。これは、きっとみんなも同じだと思う。

ところで、つい最近、木屋さん（『ザナドゥ』のプログラマー）とお話する機会があったので、それとなく、『ウィザードリィ』のことを聞いてみた。すると、「ウィザードリィ？　あれっておもしろいですか？ボクはちっともおもしろいとは思わないんだけど……。アップルユーザーの作りあげた伝説じゃないの？」

と、ケンもホロロだった。

んじゃ、ついでに『ハイドライド』のプログラマー・内藤さんにも聞いてみよう。

「んん、アップルはここ（T&E開発室）にもあるんだけど、ボク自身『ウィザードリィ』も『ウルティマ』もプレイしたことがなくって……」

そうですか……というわけだ。

移植はまあうまくやってはいると思う。でも、気になるのはやたらとディスクアクセスすること、それからなんといっても、あの日本語訳のダサさ！　直訳もいいところで、ともかくダサい。かといって、英語だと何がなんやらわけがわかんないし。

というところで、結論。ゲームとしては完成度の高い一級品だし、長いことわれわれのあこがれだったわけだし、そうそう悪くはいいたくないけど、国産機種で育ったボクたちにとっては、やはり国産のRPGがベストだってこと。Nop chaser がなんといおうと、もはや『ウィザードリィ』は死んだゲームなのさわっはっは。（Nop chaser 注・ちなみにLOLIはウィザードリィがとてもヘタクソです）

エニックスのS氏！お願いだってば！

●セイバー

●機種／PC-9801E・F・VM・VF
●媒体&価格／5D、5DD・7800円
●発売元／エニックス☎03-366-4345

東京の一高校生シンジがふとしたことから、別世界へと旅立ち、オフエーリア姫を助け、ザラスを倒す。最後はもちろん、ハッピーエンド……と、よくあるファンタスチック・ストーリー。でも、アニメーションしている部分については、『ウィル』をはるか～に超えているし、近頃、話題の『プラスティー』にも負けず、劣らずのクォリティ。アニメーションしていると嘘八百の『帝王の涙』なんかとはいっしょにしちゃあいけませんぜ！

シンジが敵を切るときのシーンなんて、感動モンだよ、ホント！

まぁ、ストーリーのほうは「ウ～ン、作者が高校生ねえ、なるほど」といった程度だし、グラフィックも女のコばかりていねいにかきこんであって、「ウ～ン、作者が（以下省略）」といったものなんだけど、それでもやっぱり、すごい！　なんといっても、あのアニメーション部分はボクにとっては大きな衝撃だった！

で、ある日、エニックス社のS氏を見かけたボクは、「Sさん、ぜひ、『セイバー』をPC-88に移植しましょうよ、ね、なんとかできるんじゃないの？」

と、しつこく迫ってみた。そしたら、S氏、少し語気を荒げて、

「ウチだってできるものなら、やりたいですよ。でもね、山田さん。あのスクロールだとか、グラフィックの速さだとか、とてもじゃないけど、PC-88に移植できるもんじゃないですよ！」

といわれてしまった。

しかし、しかしだよ、Sさん。ソフトはハードを超えるんだ、常に！

だって、『プラスティー』は実現してるよ、超高速グラフィック描画を！

『リグラス』はPC-88の苦手な横スクロールを乗りこえてるよ。なめらかに、そして高速にね！

やればできる。きっとできる。すぐできる！……ととつ、今回のこの項はボク、LOLIこと山田からS氏への私信になってしまいました。

特別うさばらし

血祭りその1からその3まで

ホントは内緒なんだけど、今回はもう開きなおって今まで胸に秘めていたゲームの悪口をいっちゃおう。

血祭り第1号は、『ファイ○ークリスタル』。まず、メインプログラムがBASICなんで、遅い！　しかも、いつまでたっても解けそうにないし……。だいたい、トリックが複雑すぎるんだよね、まったくもう！　というわけで、正直いって解いてません。というより、解く気がしない！　これで、第3弾『ムー○ストー○』までBASICだったら怒るぞ、まったく！

血祭り第2号は、『ガールフレンド○みこ』だ。まあね、このゲームを買うような好き者はどうせボクぐらいかもしんないけどさぁ、エキストラゲームのあのダッサッさっをどうにかしてくんないかなぁ？　あ～んなダサいゲーム、最近じゃポシエットの読者だって恥しくて投稿してこないくらいなんだからね。おそろしいほど、フッル～～～いゲームですぜ、まったく！

血祭り第3号は、『デゼ○ランド』と『サラ○の国のトマト姫』。アドベンチャーなんだから、むずかしいのは別に構わないけど、

①『デゼ○』では“POLISH”とか“ATTACH”なんていう高度な単語を使わなくちゃいけない。

②『サ○トマ』では英語入力とカナ入力とが同じ表現で入力できない。

というゲームそのものの欠点が、ゲームをむずかしくしているだけなんだもの。もし、このゲームがアドベンチャーとして純粋におもしろいと思っている人がいるとしたら、それは鋭角、鈍角、錯覚じゃー、幻覚じゃー！　広告に惑わされてるんだよ、まったく！

というわけで、ほかでは書けないLOLIのおすすめする1985年のベストゲームは以下のとおり。

●RPG……なんといっても『ザナドゥ』。どうしてもパーティを組みたいなら『夢幻の心臓II』か『ファンタジアン』

●アドベンチャー……ちょっと古いけど『タイムトンネル』『デストラップ』、一部むずかしいところはあるけれど『マスカレイド』、推理ものなら『オホーツクに消ゆ』といったあたりかな？

●アクションゲーム……まあ『らぷてっく』や『オービットIII』、『イー・アル・カンフー』、『イーガー皇帝の逆襲』、『テグザー』なんかがよろしいのでは？

●ヒワいゲーム……これは自信を持って『ファイナルロリータ』と『天使たちの午後』でキマリ！

ついでに、今年期待するソフトをちらっと。

まず、エニックス社の『ウイングマン──キータクラの逆襲──』。これはアドベンチャーゲームとしては期待大！　RPGには食傷してるんで、おもしろいアドベンチャーがやりたくて仕方がないんだよね。しかし、まあ、これからもブームだろう。システムサコムの『メルヘンベールI』の移植版に期待。

不可能なことはわかっているけど、T&Eの『レイドック』のPC-88版、またはX1版がほしい。こんなゲームをMSX2に独占させとくなんてひどいよー。

プログラムを打ちこむということは、プログラムを作るということとほとんど同じ楽しみだと思う。自分でも作りながら、雑誌を見て打ちこんでいる人も結構多いだろうしね。で、今回はプログラマーのみなさんに『プログラムを作るということ』なんてテーマを出してみた。作者のメッセージは大体、このテーマで書かれているのだ。もちろん、１画面プログラムコーナーからそうだったけど、この扉のわずかなごあいさつ文のスペースを借りてお伝えする次第です。

‼打ちこむまえに

BASICの種類やモード、オプションの有無、メモリの容量などを確かめてから打ちこみをはじめてください。プログラムの勉強をするつもりで打ちこんでいけば、打ちこみミスも少なくなるので、ときどき考えながらやっていくといいでしょう。

‼掲載リストについて

リストはプリンタから打ち出したものを縮小して掲載しています。よく似た文字や記号に注意して打ちこんでいってください。もし、どうしても見えない部分があれば、編集部まで電話で問い合わせてください。

電話は、
月曜～金曜（祝祭日を除く）の午後４時から６時のあいだにお願いします。電話番号、住所などはもくじ（５ページ）を参照してください。

‼質問について

本誌に掲載しているプログラムとその遊び方に関する内容に限り、エラーが出る、動かない、遊び方がよくわからない……などの質問にお答えしています。ただし、次のルールを守ってください。

①なるべく、本誌とパソコンを手もとに置いて電話してください。

②エラーが出る場合は、電話をかけるまえに十分考えて、打ちこみミスやモードのミスでないかなどを確認したうえでお願いします。

③プログラムの改造や、パソコン一般の質問など、本誌の内容以上の質問はご遠慮ください。

④担当者が不在で質問に答えられない場合あとでこちらから連絡をさしあげることもありますのでご了承ください。

飾るだけが能じゃない！シンプルで奥深いゲーム！

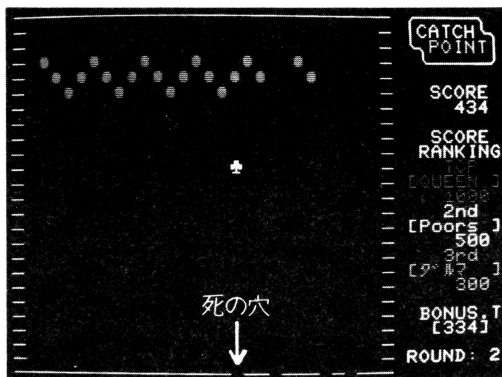
CATCH POINT（キャッチポイント）

FOR PC-8001/8801シリーズN-BASIC

死のタイムをかいくぐって面クリア

ショートにしてはちょっと画面がさびしいけど、ハデ好きの少女ゆきも納得した奥深いゲームだ。勝手に上下運動する♣を4、6キーで左右に操作し、●を24個すべて取ると1面クリア……なんてルールもわざとらしく単純。

♣の落ちたところには穴があいて、そこにもう一度落ちるとゲームオーバー。また、右下のボーナスタイムが0になってもゲームオーバーだ。このタイムは別名〝死のタイム〟といってかなり厳しい。真剣にやらないとうまくクリアできないように微妙に設定されている。上位3人まではハイスコアネームを入れられるのもはげみになってしまう♡

○これぞまさに「墓穴を掘る」。せっせと自分の落ちる穴を掘るなんて！

BY QUEENだるま

「パソコンを使う」じゃなく「動かす」。そのためにプログラムを作る

プログラムを作るより作文のほうがむずかしいと思うが、プログラムを作るということはパソコンを動かすということではないか。「使う」のではなくて「動かす」ことにプログラムを作ることの醍醐味があると思う。みんなもプログラムを作ろう！

■変数リスト
DU……画面設定のPOINTのY座標
PY……POINTのY座標
CO……POINTのX座標，カウンタ
X……クローバーのX座標
Y……クローバーのY座標
VX……クロバー消去用のX座標
VY……クローバー消去用のY座標
K……キースキャン用
UD……クローバーのY座標の変位
BT……ボーナスタイム
ST,ND,RD……ランキングスコア
ST$,ND$,RD$……ランキングネーム
R……ラウンド
LV$……ラウンドパターン
SC……スコア
PC……取ったPOINTのカウンタ
BO……ボーナス
RA$……ランキング表示用
NA$……名前表示用
RA……ランキング名前入れ替え用

■プログラム説明
10～ 90 REM文
100～220 画面表示
230～410 メイン
420～430 SCORE
440～490 ランキング
500～510 ボーナスタイム
520～620 クリア処理
630～810 ゲームオーバー処理

```
10 ' ┌──────────────────────────────┐
20 ' │                              │
30 ' │        CATCH  POINT          │
40 ' │                              │
50 ' │    Program by QUEEN ﾀﾞﾙﾏ     │
60 ' │               October,1985   │
70 ' │                              │
80 ' └──────────────────────────────┘
90 '
100 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:DU=1:CO=0:PY=3:X=15:Y=13:VX=15:VY=13
:UD=0:BT=500:R=1:LV$="────":ST$="QUEEN":ST=1000:ND$="Poors":ND=500:RD$="ﾀﾞﾙﾏ":RD
=300
110 COLOR 2:PRINT CHR$(12):LINE(0,0)-(29,24),"-",4,B:COLOR 4:LOCATE 1,24:FOR I=0
 TO 6:PRINT LV$;:NEXT I:COLOR 2
120 ' Main screen
130 IF CO=23 THEN 160 ELSE PY=PY+DU:LOCATE 3+CO,PY:PRINT "●";:IF CO MOD 2=1 THEN
 140 ELSE CO=CO+1:GOTO 130
140 IF DU=1 THEN DU=-1 ELSE DU=1
150 CO=CO+1:GOTO 130
```

〈CATCH POINT〉 ポシェットに投稿されてくるゲームをみていると、「なんでこんなのができちゃうんだろ」と思うような市販ソフト並みのものがあって、びっくりすることもけっこうあるんだけど、コンピュータの機能をそのまま生かしたシンプルなゲームもあって（このCATCH POINTとか、No.6のSPHEREとか）、そういったゲームのシンプルさとか透明感とか明晰さとかを味わうのが好きです。このCATCH POINTはシンプルさ80%ってとこかな。（よっちゃん）

```
160 LOCATE 2,3:COLOR 2:PRINT "●";:LOCATE 26,3:PRINT "●";
170 LOCATE 31,0:COLOR 7:PRINT " ╭────╮ ";
180 LOCATE 31,1:COLOR 7:PRINT "│    ╲ ";
190 LOCATE 31,2:COLOR 7:PRINT "╲     │";
200 LOCATE 32,3:COLOR 7:PRINT " ╰────╯ ";
210 LOCATE 32,1:COLOR 6:PRINT "CATCH";
220 LOCATE 33,2:COLOR 4:PRINT "POINT";
230 ' Round
240 LOCATE 31,23:COLOR 7:PRINT USING "ROUND"+CHR$(&H3A)+"##";R;
250 GOSUB 430:GOSUB 450:GOSUB 510
260 LOCATE 13,13:PRINT "READY!";:FOR I=0 TO 3000:NEXT:LOCATE 13,13:PRINT " GO !
";:BEEP 1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:BEEP 0:LOCATE 13,13:PRINT "       ";
270 ' Main
280 K=INP(0)
290 IF K=239 THEN X=X-1:IF X<1 THEN X=1 ELSE 310
300 IF K=191 THEN X=X+1:IF X>28 THEN X=28 ELSE 310
310 IF UD=0 THEN IF Y<24 THEN Y=Y+1 ELSE Y=24:UD=1
320 IF UD=1 THEN IF Y>1  THEN Y=Y-1 ELSE Y=1:UD=0
330 D=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
340 IF D=236 THEN BEEP 1:BEEP 0:SC=SC+10:PC=PC+1:GOSUB 430:IF PC=25 THEN 530 ELS
E 360
350 IF UD=0 AND Y=24 AND D<>149 THEN 640
360 BT=BT-1:IF BT=0 THEN GOSUB 510:GOTO 630
370 GOSUB 510
380 LOCATE VX,VY:PRINT " ";
390 LOCATE  X,Y :COLOR 6:PRINT "♣";
400 VX=X:VY=Y
410 GOTO 280
420 ' Score
430 LOCATE 33,5:COLOR 7:PRINT"SCORE";:LOCATE 33,6:PRINT USING "#####";SC;:RETURN
440 ' Ranking
450 LOCATE 33,8:PRINT "SCORE";
460 LOCATE 32,9:PRINT "RANKING";
470 COLOR 1:LOCATE 34,10:PRINT "TOP";:LOCATE 31,11:PRINT USING "[&    &]";ST$;:L
OCATE 33,12:PRINT USING "#####";ST;
480 COLOR 6:LOCATE 34,13:PRINT "2nd";:LOCATE 31,14:PRINT USING "[&    &]";ND$;:L
OCATE 33,15:PRINT USING "#####";ND;
490 COLOR 3:LOCATE 34,16:PRINT "3rd";:LOCATE 31,17:PRINT USING "[&    &]";RD$;:L
OCATE 33,18:PRINT USING "#####";RD;:RETURN
500 ' Bonus Time
510 LOCATE 32,20:COLOR 6:PRINT "BONUS.T":LOCATE 33,21:PRINT USING "[###]";BT;:RE
TURN
520 ' Clear
530 LOCATE VX,VY:PRINT " ";
540 LOCATE  X,Y :COLOR 6:PRINT "♣";
550 BO=BT*R:BEEP
560 LOCATE 11,12:COLOR 4:PRINT "[BONUS]";
570 LOCATE 8,13:COLOR 4:PRINT USING "### x ## =#####";BT;R;BO;
580 FOR I=0 TO 3000:NEXT:SC=SC+BO:GOSUB 430:R=R+1
590 IF R>2 THEN LV$="─── "
600 IF R>4 THEN LV$=" ── "
610 IF R>6 THEN LV$="─ ─ "
620 BT=500:VY=15:X=15:VY=13:Y=13:UD=0:PC=0:CO=0:PY=3:DU=1:GOTO 110
630 ' Game over
640 LOCATE VX,VY:PRINT " ";
650 LOCATE  X,Y :COLOR 6:PRINT "♣";:BEEP:BEEP:BEEP
660 LOCATE 11,11:COLOR 4:PRINT "GAME OVER!";:IF SC<RD THEN 770
670 IF SC>ST THEN RD=ND:ND=ST:ST=SC:RD$=ND$:ND$=ST$:RA$="TOP":RA=1:GOTO 700
680 IF SC>ND THEN RD=ND:ND=SC:RD$=ND$:RA$="2nd":RA=2:GOTO 700
690 RD=SC:RA$="3rd":RA=3
700 LOCATE 9,12:COLOR 4:PRINT "You "+RA$+" score!";
710 LOCATE 8,14:PRINT "Input your name";:LOCATE 13,15:PRINT "6words";
720 LOCATE 12,16:INPUT NA$
730 N=LEN(NA$):IF N>=6 THEN NA$=LEFT$(NA$,6)
740 IF RA=1 THEN ST$=NA$ ELSE IF RA=2 THEN ND$=NA$ ELSE IF RA=3 THEN RD$=NA$
750 GOSUB 450
760 LOCATE 7,16:COLOR 4:PRINT "Replay Push s Key";:GOTO 780
770 LOCATE 7,12:COLOR 4:PRINT "Replay Push s Key";
780 I$=INKEY$
790 IF I$="s" THEN 810
800 GOTO 780
810 SC=0:R=1:BT=500:X=15:VX=15:Y=13:VY=13:PC=0:UD=0:CO=0:DU=1:PY=3:LV$="────":GO
TO 110
```


〈ウニウニ会話シリーズ〉 A子「うちのお父さん、船長なのに、泳げないのよ。」B子「なに、言ってんの。うちのお父さんなんか機長なのに、空、飛べないのよ。」（神奈川県・佐々木和也クン）☆鳥みたいに自由に空を飛べたら楽しいだろうな。3カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉 タイヤ[illegible]スキヤイタ（タイヤキ、好き、好き、焼いた）（北海道・カッペ） ☆寒〜い冬はコタツで、あったかいお茶とタイヤキ。あ[illegible]感じる。3カラグラム☆

クルクル回るビームを持って不思議ルームで戦闘開始

ルーム・ファイター

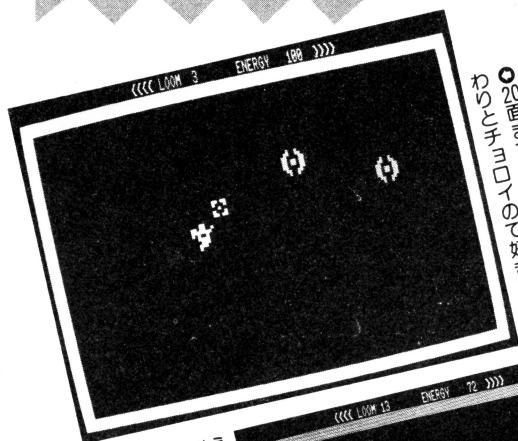
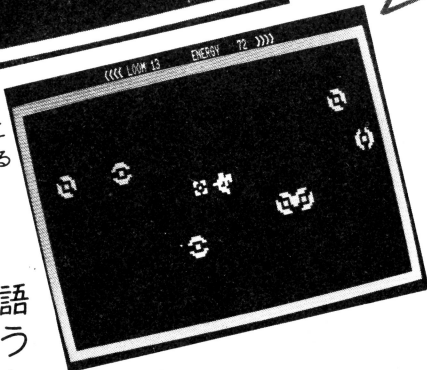
FOR PC-8001/8801シリーズN-BASIC

(((((LOOM 3　ENERGY 100)))))

○20面まではこの敵キャラクタ。わりとチョロイので好きです

注意！

このプログラムはマシン語を使用しています。RUNするまえにセーブしておきましょう。また、RUNすると自動的にかんたんなマシン語チェックを行い、データの打ちこみミスを見つけるとその行番号を示してストップするのでもう一度見直してください。

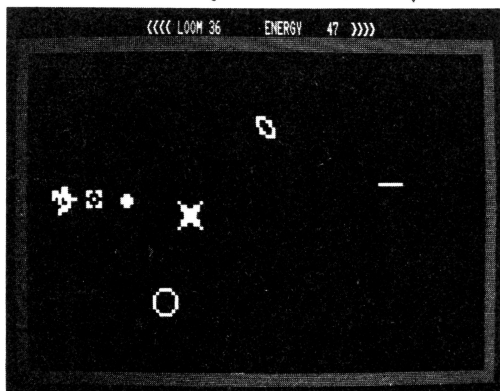
(((((LOOM 13　ENERGY 72)))))

○このくらい敵が増えてくるころになるとエネルギーも減ってくる

マシン語使用もうなづけるゲーム

こ、これはすごい。なんと60面もある。マシン語使用もうなづけるよーな鋭いゲームなのだ。

テンキーの[1]、[3]、[5]、[2]で四方へ移動して、敵と戦おう。キミの持つビームは[Z]キーで左回転、[C]キーで右回転するユニークなもの。発射するときは[X]キーだ。

さて、RUNさせてから設定に少し時間がかかるが、打ちこんだ苦労以上のものが期待できるぞ。面があがると敵数がふえるだけでなく、20面ごとにキャラクタと性格が変わるのだ！

BY MK.II　最近スランプでアイデアが浮かばない。ゲームセンターでヒントを探します

ゲームセンターでアイデア探しをしているとつい夢中になってお金を使ってしまうので今はそんなに行ってないけど。あと、友達からファミコンを借りたら、やっぱりファミコンはすごい。これでBASICが強化されたら、もういうことないんだけどな。いちばんおもしろいのはスーパーマリオだ。

○21面から40面まではこのキャラクタ。黄色い手裏剣みたいで、なんとなく宇宙忍者と戦っているみたい。宇宙忍者バドリーとか、ザズゲンとか、適当に名前をつけてみて！

○41面から60面まではこのキャラクタ。赤い鉄アレイみたいなやつで、あたったら痛そう。グルングルン回るので、遠心力とか慣性とかずいぶんつきそうだなー

〈ゆみちゃんトマト〉　たしかなおきてでてきをなかした（確かな掟で、敵を泣かした）（新潟県・金光康中クン）　☆内容もなるほどと納得のできる、高度なテクニックを駆使した上質のトマト。4カラグラム☆　たいがーがいた（タイガーがいた）（滋賀県・ユミ命もらう）　☆昨年は、21年ぶりに阪神タイガースが優勝しました。そして[illegible]は寅年ですね。タイムリーなトマト。2カラグラム☆

■変数リスト
E……エネルギー
L……ルーム数
F……バックカラー
A……敵の数の設定用
X,Y,P,J,R,I……雑用
B……敵の種類用
C……敵の速さ
D……自機の消去用カラーの設定用

■マシン語説明
D0F8　キャラクタのデータ
D200　RND1（0～FF）
D210　自機の座標計算
D296　キャラクタにカラーをつける
D2B4　キャラクタをPRINTする
D2C9　キャラクタのDATAアドレスを計算する
D2E5　これらをよびだすルーチン
D2FA　照準の座標の計算
D3A7　自機と照準の消去
D3BE　自機と照準の表示
D3DB　自機を動かすルーチン（サブルーチンの集合体）
D3F2　ビームを動かすルーチン（サブルーチンの集合体）
D401　ビームのキースキャンとビーム座標などの設定
D436　ビームの消去，表示，座標計算
D469　ビームの消去のサブルーチン
D47D　敵のビームの表示ルーチン
D48B　ビームの増分の設定
D4CC　ビーム音
D4D5　音出しルーチン
D4EA　自機を消去するためのルーチン
D4FF　敵を動かすルーチン（10回）
D546　敵を動かすルーチン
D587　敵が動くSTEP数の計算
D590　RNDに動くか追うか
D598　RNDに動く処理
D5FE　自機を追う処理
D647　敵の消去，表示，座標計算
D669　敵の消去サブルーチン
D676　敵の表示サブルーチン
D692　絶対値をとるルーチン
D698　敵にビームが当たったか
D6EF　爆発処理
D721　敵に接触したか
D742　敵を全部やっつけたか
D75A　自機と照準の消去，サブルーチン
D772　爆発音
D779　RND2
D783　メインルーチン

■ワークエリア
E800　RND用メモリ
E801　自機の座標
E803　自機の表示のパターン用
E804,E805　自機のタイマー
E806　照準の表示パターン用
E807　照準の座標
E809　自機の方向
E80C　☒キーを押しているか
E80D～E814　ビームのDATA
E815,E816　敵を全部やっつけたか比較
E817　敵のキャラクタのパターン
E818　自機の消去のカラー用
E819～E890　敵のDATA

```
10 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR 300,&HAFFF
20 DEFINT("B")-Z:DEFUSR=&HD783:GOSUB 340
30 E=100:L=00FF4:A=.5
40 L=L+1:IF L=61 THEN 100 ELSE GOSUB 180
50 REM **** ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ****
60 U=USR(0):IF U=1 THEN E=E-1:LOCATE 49,0:PRINT USING"###";E
70 IF U=2 THEN FOR I=0 TO 300:NEXT:GOTO 40
80 IF E>0 THEN 60
90 REM **** GAME OVER ****
100 X=18:Y=10
110 GOSUB 160:LOCATE X,Y  :PRINT "┌─┐ ┌─┐ ┌┬┐ ┌── ┌─┐ ┬ ┬ ┌── ┌─┐"
120 GOSUB 160:LOCATE X,Y+1:PRINT "│ ┬ ├─┤ │││ ├── │ │ │ │ ├── ├┬┘"
130 GOSUB 160:LOCATE X,Y+2:PRINT "└─┘ ┴ ┴ ┴┴┴ └── └─┘ └─┘ └── ┴└─"
140 GOSUB 160:LOCATE X,Y+4:PRINT "        ::: HIT! RETURN KEY :::       "
150 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 110 ELSE 30
160 COLOR INT(RND(1)*7)+1:RETURN
170 REM **** ｾｯﾃｲ ﾙｰﾁﾝ ****
180 P=&HE819:FOR I=1 TO 10:POKE P+9,0:P=P+12:NEXT
190 P=&HE800:RESTORE 410:FOR I=P TO P+24:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT
200 A=A*(L<>21)*(L<>41)-(L=21)*.5-(L=41)*.5+.5
210 B=-(L<21)*17-(L>20 AND L<41)*21-(L>40)*25
220 C=-(L<21)*5-(L>20 AND L<41)*4-(L>40)*3
230 D=-(L<21)*&H98-(L>20 AND L<41)*&HD8-(L>40)*&H58
240 F=-(L<21)*4-(L>20 AND L<41)*6-(L>40)*2
250 COLOR F,0,1:PRINT CHR$(12)
260 J=INT(RND(1)*7)+1:LINE(0,1)-(77,24),"■",J,B:LINE(1,1)-(76,24),"■",J,B
270 COLOR 7:LOCATE 21,0:PRINT USING"<<<< LOOM ##        ENERGY   ###  >>>>";L;E
280 P=&HE819:FOR I=1 TO INT(A)
290 X=INT(RND(1)*18)*4+3:Y=INT(RND(1)*11)*2+3:R=INT(RND(1)*200)+50
300 POKE P,C:POKE P+1,C:POKE P+2,30:POKE P+3,Y:POKE P+4,X:POKE P+9,1
310 POKE P+8,INT(RND(1)*4):POKE P+11,R:P=P+12:NEXT
320 P=&HE815:POKE P,0:POKE P+1,INT(A):POKE P+2,B:POKE P+3,D:RETURN
330 REM **** ﾁｪｯｸ ｻﾑ ****
340 SUM=0:RESTORE 440
350 FOR I=0 TO 76:FOR J=0 TO 21
360 READ D$:D=VAL("&h"+D$):POKE &HD0F8+I*22+J,D:SUM=SUM XOR D
370 NEXT:READ D$:D=VAL("&h"+D$):SUM=SUM XOR D
380 IF SUM<>0 THEN PRINT "DATA ERROR in";1000+I*10:END
390 NEXT:RETURN
400 REM **** ﾜｰｸ ｴﾘｱ DATA ****
410 DATA 00,0c,27,01,02,02,09,0a,1d,06,02,02
420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
430 REM ****  ﾏｼﾝｺﾞ DATA  ****
440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,FC,CF,08,00,BF,44
450 DATA 73,01,6E,7C,C7,24,00,7D,37,00,6E,7C,CF,88,00,6D,36,00,6E,7C,CF,00,1A
460 DATA 00,7D,36,21,48,FC,C7,08,10,27,FA,01,00,FC,C7,E6,12,63,D7,00,88,FC,D2
470 DATA C7,E6,00,63,D6,00,42,7C,C7,E6,00,73,D7,00,B0,41,B1,00,10,01,11,00,6F
480 DATA C0,04,C4,00,60,14,64,00,00,60,82,62,00,30,02,32,60,82,62,00,30,02,22
490 DATA 32,00,80,08,88,00,D0,28,D8,00,00,26,28,06,00,23,20,03,26,28,06,00,12
500 DATA 23,20,03,00,00,4C,40,0C,00,46,41,06,00,C8,8C,00,00,31,13,00,64,B3,B0
```

リスト次ページに続く

〈ウニウニ会話シリーズ〉 少年A ケットの反対、言ってみろ。」少年B「トッケロだろ。」少年A「なに！ 10蹴ってもいいのか。よーし！」ボコッ！ ドカ！（ 2） ☆昔なつかしのロクブテのバリエーションね。3カラグラム☆

```
510 DATA 3B,46,62,DC,CD,26,8C,B1,3B,CE,73,DC,8D,31,EC,83,38,CE,73,1C,C1,37,F3
520 DATA EC,B3,1B,C8,13,D8,CD,37,2C,11,11,C2,43,88,88,34,E0,22,C4,00,00,23,01
530 DATA 44,07,88,88,88,88,00,00,00,00,00,4C,22,0E,70,44,32,00,00,00,FE,EF,34
540 DATA CC,36,11,01,F6,FF,0E,00,00,00,31,CE,80,88,6C,33,F7,7F,00,00,73,8C,32
550 DATA 00,00,00,70,FF,6F,00,84,48,00,00,12,21,00,61,CE,EC,16,68,37,73,86,E0
560 DATA 3A,00,E8,4F,ED,5F,47,ED,5F,80,81,3C,32,00,E8,C9,CD,1D,D2,78,84,67,6D
570 DATA 79,85,6F,22,01,E8,C9,2A,01,E8,01,00,00,DB,00,FE,DF,28,1D,FE,D7,28,9D
580 DATA 21,FE,F7,28,29,FE,F3,28,2D,FE,FB,28,35,FE,F9,28,39,FE,FD,28,41,FE,BB
590 DATA DD,28,45,C9,7D,FE,05,C8,01,FF,00,C9,7C,FE,45,C8,7D,FE,05,C8,01,FF,BF
600 DATA 02,C9,7C,FE,45,C8,01,00,02,C9,7C,FE,45,C8,7D,FE,15,C8,01,01,02,C9,94
610 DATA 7D,FE,15,C8,01,01,00,C9,7C,FE,07,C8,7D,FE,15,C8,01,01,FE,C9,7C,FE,31
620 DATA 07,C8,01,00,FE,C9,7C,FE,07,C8,7D,FE,05,C8,01,FF,FE,C9,01,04,02,D5,E1
630 DATA C5,E5,C5,E5,41,F5,C5,E5,CD,F8,04,E1,C1,F1,24,10,F4,E1,2C,C1,10,EC,44
640 DATA E1,C1,D1,C9,01,04,02,C5,E5,41,1A,77,13,23,10,FA,E1,01,78,00,09,C1,B9
650 DATA 10,EF,C9,11,08,00,21,00,00,3E,10,CB,3A,CB,1B,30,01,09,CB,21,CB,10,08
660 DATA 3D,20,F2,01,00,D1,09,EB,C9,F5,C5,E5,CD,C9,D2,E1,C1,F1,CD,96,D2,D5,9A
670 DATA CD,F3,03,D1,CD,B4,D2,C9,CD,0A,D3,2A,01,E8,78,84,67,79,85,6F,22,07,74
680 DATA E8,C9,21,0A,E8,35,20,25,3A,0B,E8,77,21,09,E8,DB,02,CB,5F,20,0A,34,EF
690 DATA 7E,FE,08,20,12,36,00,18,0E,DB,05,CB,57,20,08,35,7E,FE,FF,20,02,36,AE
700 DATA 07,3A,09,E8,01,00,00,11,03,E8,21,06,E8,FE,00,28,1A,FE,01,28,1F,FE,12
710 DATA 02,28,24,FE,03,28,29,FE,04,28,2E,FE,05,28,33,FE,06,28,38,18,3F,01,20
720 DATA FE,00,3E,01,12,36,09,C9,01,FE,04,3E,02,12,36,0A,C9,01,00,04,3E,03,3D
730 DATA 12,36,0B,C9,01,02,04,3E,04,12,36,0C,C9,01,02,00,3E,05,12,36,0D,C9,E2
740 DATA 01,02,FC,3E,06,12,36,0E,C9,01,00,FC,3E,07,12,36,0F,C9,01,FE,FC,3E,3F
750 DATA 08,12,36,10,C9,CD,5A,D7,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,7C
760 DATA 00,00,00,00,00,00,06,00,3A,03,E8,4F,3E,F8,2A,01,E8,CD,E5,D2,06,00,61
770 DATA 3A,06,E8,4F,3E,F8,2A,07,E8,CD,E5,D2,C9,21,04,E8,35,20,0D,3A,05,E8,A9
780 DATA 77,CD,A7,D3,CD,10,D2,CD,FA,D2,CD,BE,D3,C9,DD,21,0D,E8,CD,01,D4,DD,91
790 DATA 21,11,E8,CD,01,D4,C9,DD,7E,00,A7,20,2F,3A,0C,E8,A7,28,0A,DB,05,FE,79
800 DATA FF,C0,AF,32,0C,E8,C9,DB,05,CB,47,C0,3E,01,DD,77,00,32,0C,E8,2A,01,75
810 DATA E8,DD,75,01,DD,74,02,3A,09,E8,DD,77,03,CD,CC,D4,CD,69,D4,DD,6E,01,8F
820 DATA DD,66,02,7C,FE,03,28,20,FE,49,28,1C,7D,FE,03,28,17,FE,17,28,13,CD,13
830 DATA 8B,D4,78,84,67,79,85,6F,DD,75,01,DD,74,02,CD,76,D4,C9,DD,36,00,00,18
840 DATA C9,01,00,00,DD,6E,01,DD,66,02,CD,7D,D4,C9,01,11,00,CD,7D,D4,C9,C5,16
850 DATA CD,F3,03,C1,E5,CD,C9,D2,E1,CD,B4,D2,C9,DD,7E,03,FE,00,28,1A,FE,01,DF
860 DATA 28,1A,FE,02,28,1A,FE,03,28,1A,FE,04,28,1A,FE,05,28,1A,FE,06,28,1A,F8
870 DATA 18,1C,01,FF,00,C9,01,FF,02,C9,01,00,02,C9,01,01,02,C9,01,01,00,C9,CE
880 DATA 01,01,FE,C9,01,00,FE,C9,01,FF,FE,C9,26,14,11,00,02,CD,D5,D4,C9,AF,43
890 DATA 44,EE,20,D3,40,6F,1B,7A,B3,28,05,10,F9,7D,18,F0,AF,D3,40,C9,F5,E5,10
900 DATA CD,C9,D2,E1,E5,D5,CD,F3,03,D1,CD,B4,D2,E1,F1,CD,96,D2,C9,DD,21,19,F5
910 DATA E8,CD,46,D5,DD,21,25,E8,CD,46,D5,DD,21,31,E8,CD,46,D5,DD,21,3D,E8,8B
920 DATA CD,46,D5,DD,21,49,E8,CD,46,D5,DD,21,55,E8,CD,46,D5,DD,21,61,E8,CD,FA
930 DATA 46,D5,DD,21,6D,E8,CD,46,D5,DD,21,79,E8,CD,46,D5,DD,21,85,E8,CD,46,9D
940 DATA D5,C9,DD,7E,09,A7,C8,DD,7E,02,A7,28,06,3D,DD,77,02,18,1B,DD,35,00,8F
950 DATA 20,0C,DD,7E,01,DD,77,00,CD,7F,D5,CD,47,D6,CD,98,D6,CD,21,D7,CD,42,28
960 DATA D7,C9,DD,6E,03,DD,66,04,DD,34,08,CD,76,D6,C9,DD,35,07,DD,7E,0A,20,32
970 DATA 17,CD,79,D7,3C,3C,3C,DD,77,07,CD,00,D2,DD,BE,0B,30,66,CD,79,D7,DD,7A
980 DATA 77,0A,DD,6E,03,DD,66,04,FE,00,28,0A,FE,01,28,19,FE,02,28,28,18,39,BD
990 DATA 7C,FE,03,28,E1,7D,FE,03,28,DC,DD,36,05,FF,DD,36,06,FE,C9,7C,FE,49,3C
1000 DATA 28,CE,7D,FE,03,28,C9,DD,36,05,FF,DD,36,06,02,C9,7C,FE,49,28,BB,7D,95
1010 DATA FE,17,28,B6,DD,36,05,01,DD,36,06,02,C9,7C,FE,03,28,A8,7D,FE,17,28,03
1020 DATA A3,DD,36,05,01,DD,36,06,FE,C9,2A,01,E8,DD,7E,04,BC,38,20,DD,7E,03,F6
1030 DATA BD,38,0D,DD,36,05,FF,DD,36,06,FE,DD,36,0A,00,C9,DD,36,05,01,DD,36,A6
1040 DATA 06,FE,DD,36,0A,03,C9,DD,7E,03,BD,38,0D,DD,36,05,FF,DD,36,06,02,DD,D8
1050 DATA 36,0A,01,C9,DD,36,05,01,DD,36,06,02,DD,36,0A,02,C9,DD,34,08,CD,69,9B
1060 DATA D6,DD,6E,03,DD,66,04,DD,4E,05,DD,46,06,78,84,67,79,85,6F,DD,75,03,71
1070 DATA DD,74,04,CD,76,D6,C9,01,00,00,DD,6E,03,DD,66,04,CD,7D,D4,C9,E5,3A,75
1080 DATA 17,E8,67,DD,7E,08,84,06,00,4F,24,24,24,24,BC,E1,20,04,DD,36,08,00,64
1090 DATA CD,7D,D4,C9,CB,7F,C8,2F,3C,C9,FD,21,0D,E8,CD,A7,D6,FD,21,11,E8,CD,66
1100 DATA A7,D6,C9,DD,7E,09,A7,C8,FE,02,30,31,FD,7E,00,A7,C8,FD,6E,01,FD,66,65
1110 DATA 02,DD,7E,04,94,CD,92,D6,FE,04,D0,DD,7E,03,95,CD,92,D6,FE,02,D0,FD,FF
1120 DATA 36,00,00,01,00,00,CD,7D,D4,DD,36,00,01,21,15,E8,34,DD,35,00,20,09,90
1130 DATA DD,7E,01,DD,77,00,DD,34,09,DD,7E,09,06,00,FE,02,28,06,FE,03,28,08,4B
1140 DATA 18,0C,0E,1E,26,1E,18,0E,0E,1F,26,32,18,08,0E,00,DD,36,09,00,18,05,CE
1150 DATA C5,CD,72,D7,C1,DD,6E,03,DD,66,04,CD,7D,D4,C9,2A,01,E8,DD,7E,03,95,38
1160 DATA CD,92,D6,FE,02,D0,DD,7E,04,94,CD,92,D6,FE,04,D0,AF,32,A9,F0,3E,01,CE
1170 DATA 32,A8,F0,C9,3A,15,E8,47,3A,16,E8,B8,C0,DD,7E,09,A7,C0,AF,32,A9,F0,96
1180 DATA 3E,02,32,A8,F0,C9,3A,18,E8,F5,01,00,00,2A,01,E8,CD,EA,D4,F1,01,00,61
1190 DATA 00,2A,07,E8,CD,EA,D4,C9,11,00,01,CD,D5,D4,C9,CD,00,D2,06,06,CB,3F,01
1200 DATA 10,FC,C9,CD,F2,D3,CD,FF,D4,CD,DB,D3,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,23
```

ポシェット

〈ゆみちゃんトマト〉 かっこいいこっか（かっこいい国歌）（東京都・斉藤 [illegible] クン） ☆国歌でかっこいいのをいえば、やっぱり一番はアメリカでしょう。2カラグラム☆ いのししのい（いのししの胃 [illegible] 松原秀明クン） ☆なぜかしら、とってもとってもハードなものをヒシヒシと感じてしまう。いのししの [illegible]

フラッピー風のパズルゲーム。ワープ矢印がユニーク

脱出

FOR PC-6001/6601シリーズN60BASIC 16K PAGE 2

氷を動かしてゴールまで！

ペンキチくん（ゴリラとペンギンのハーフみたいなやつ）を右下のゴールまで持っていくゲーム。カーソルの左右と下で操作するのだ。画面には行く手をはばむ2種類の物質がある。ひとつは、青い四角の氷。ペンキチくんで押すことはできるけれども、引くことはできない。また、押す方向に赤い矢印があると、矢印を消してしまう。しかも、穴に落としたと思っても左右に壁があるとそこで止まってしまうのだ。赤い矢印はこれに触ると2つ上にワープしてしまう。ワープの行き先になにかがあると、それを消してまでワープさせてしまうので、なかなかすごい。以上のものを利用または排除してゴールを目指すわけだが、どうしても行けなくなることがある。そんなときはスペースキーでその面からはじめられる。ただし、ミスは3回まで。面は全部で5面あるよ。

注意！

このゲームは、一部マシン語を使用しています。打ちこみ終了しましたら、念のため、セーブしたのち、RUNすることを、おすすめします。なお、マシン語データ（120～150）に入力ミスがありますと、エラーメッセージが表示され、実行を停止します。

BY 遊 日々続く苦しい状況のなかで苦労して作ったこのゲーム

やった、採用だ。といいたいところだけど、もう中3なので受験勉強しながら1日1時間しかパソコンができず、短い時間のなかで作ったものなので、プログラムが見にくくなってしまった。新しい面とか作って遊んでね。

◎左上にいるゴリラとペンギンのハーフみたいなやつがペンキチくん。主人公です

◎矢印は矢印のとおり、上にワープ。ワープ先にはなにがあっても強制的にワープする

◎氷があっても壁があってもかまわず消してしまうところがすごいね

◎と、まあ、それなりに進んできて、ペンキチがゴールにたどりつくよう操作するのだ

◎チョイチョイと進んで、ホラね、ゴールまで行けば1面クリア。次の面に行くのだ

■変数リスト

R……ラウンド数
MI……ミス
X,Y……ペンキチくんの座標
ST……キー入力

■プログラムの説明

10～50	初期設定
60～100	マシン語書きこみ
110～150	マシン語データ
160～400	各キャラクタ用データ
410～490	画面設定
500～520	ゲームスタート
530～570	キー入力処理
580～630	ペンキチくん移動
640～650	ラウンドクリア処理
660～770	氷移動処理
780～840	各キャラクタ表示用サブルーチン
850～900	ミス処理・ゲームオーバ処理
910～1110	画面データ

■マシン語の説明

DA00	キャラクタ表示処理
DA20	壁キャラクタデータ
DA40	氷キャラクタデータ
DA60	矢印キャラクタデータ
DA80	出口キャラクタデータ
DAA0	ペンキチキャラクタデータ

〈脱出〉 少女ゆきは、このゲームを見るなり、「え～やだ～こんなゲームできな～い私やだ～あ」とおっしゃって、せっせとMSXのほうへいってしまいました。ふん！ どうせ私は、嫌われ者のエイキチだい。というわけで、少女ゆきから嫌われたこのゲームはちょっとおかしなパズルです。ちょっとキャラクタが安易なのが気になりますが、熱中できる力作だと思う。ちなみに、私は、2日間かかり、やっと解けました。（エイキチ）

ブリ坊』っていうのよ。

```
10 REM *** しょきせってい ***
20 CLEAR50,&HD9FF:SCREEN1,1,1:CONSOLE,,0
,0:CLS:PRINT"しは゛らく おまちくた゛さい"
30 DIMM$(11),G(15,10),K(6)
40 A=&HDA04:B=&HDA01:C=&HDA02
50 FORI=1TO6:K(I)=&H20*I:NEXT
60 REM *** ましんこ゛ を よむ ***
70 FORI=&HDA00TO&HDA1F:READA$:D=VAL("&H"
+A$):POKEI,D:CH=CH+D:NEXT
80 IFCH<>2784THENPRINT"ましんこ゛ に まちか゛いか゛ あ
ります":END
90 FORI=&HDA20TO&HDABF:READA$:D=VAL("&H"
+A$):POKEI,D:NEXT
100 FORI=&HDAC0TO&HDADF:POKEI,&H00:NEXT
110 REM *** ましんこ゛ ***
120 DATA21,00,E2,11,20,DA,0E,02
130 DATAE5,06,10,1A,77,D5,11,20
140 DATA00,19,D1,13,05,C2,0B,DA
150 DATAE1,2C,0D,C2,08,DA,C9,00
160 REM *** かへ゛ の て゛ーた ***
170 DATADF,DF,DF,DF,DF,DF,55,55
180 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,55,55
190 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,55,55
200 DATADF,DF,DF,DF,DF,DF,55,55
210 REM *** こおり の て゛ーた ***
220 DATA2A,2A,AA,AA,AA,AA,AA,AA
230 DATAAA,AA,AA,AA,AA,AA,2A,2A
240 DATAA8,A8,AA,AA,AA,AA,AA,AA
250 DATAA6,A6,A6,A6,56,56,A8,A8
260 REM *** やし゛るし の て゛ーた ***
270 DATA03,03,0F,0F,3F,3F,F3,F3
280 DATA03,03,03,03,03,03,03,03
290 DATAC0,C0,F0,F0,FC,FC,CF,CF
300 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
310 REM *** て゛く゛ち の て゛ーた ***
320 DATAAA,AB,BB,BB,BF,AB,BB,BB
330 DATABF,AA,BF,BA,BA,BA,BF,AA
340 DATAAA,AA,BA,BA,FA,AA,BA,BA
350 DATAFA,AA,FA,BA,BA,BA,FA,AA
360 REM *** へ゜んきち くん の て゛ーた ***
370 DATA0A,2A,AA,96,9D,9D,95,AA
380 DATAA5,95,95,A5,99,9A,54,54
390 DATA80,A0,A8,58,D8,D8,58,A8
400 DATA68,58,58,68,98,98,54,54
410 REM *** か゛めん て゛ーた を よむ ***
420 FORR=1TO5:FORI=1TO11:READM$(I):NEXT
430 REM *** か゛めん せってい ***
440 SCREEN3,2,2:COLOR3,1,1:CLS
450 FORI=1TO11:FORJ=0TO15:M1$=MID$(M$(I)
,J+1,1):M=VAL(M1$)
460 IFM<1ORM>4THENG(J,I-1)=0:GOTO480
470 G(J,I-1)=M:POKEA,K(M):POKEB,J+J:POKE
C,&HE2+I+I:EXEC&HDA00
480 NEXT:NEXT
490 PRINT"ROUND";R;" MISS";MI
500 REM *** めいん ***
510 PLAY"s0m10000l16o3go4e8d+e8c8o3ao4f8
ef4gg-feo3b8o4d8c4":X=1:Y=1
520 GOSUB830:H=5:GOSUB840:GOSUB790:X1=0
530 REM  -- きー にゅうりょく --
540 IFSTRIG(0)=1THEN860
550 ST=STICK(0):X1=((ST=7)-(ST=3))
560 IFST=5THENIFG(X,Y+1)=2THENGOSUB830:H
=6:GOSUB840:X2=X:Y2=Y+1:GOTO720
570 IFX1=0THEN540
580 REM  -- へ゜んき゛ん の いと゛う --
590 GOSUB830:H=6:GOSUB840
600 G=G(X+X1,Y):IFG=2THEN670
610 IFG=1THEN520
620 IFG=3THENX=X+X1:Y=Y-2:G(X,Y)=0:GOTO5
20
630 IFG=0THENX=X+X1:GOTO520
640 REM  -- めん くりあ --
650 PLAY"l8o5cdeco4bo5cdo4bao5cf4o4b4.a1
6b16o5c2.":NEXT:GOTO870
660 REM  -- こおり の いと゛う --
670 G=G(X+X1+X1,Y)
680 IFG<>0ANDG<>3THEN520
690 X=X+X1:X2=X+X1:Y2=Y:G(X,Y)=0:X0=X+X:
Y0=&HE4+Y+Y:H=6:GOSUB840
700 G(X,Y)=0:GOTO740
710 REM  -- こおり を した へ いと゛う --
720 IFG(X2,Y2+1)<>0THEN520
730 X0=X2+X2:Y0=&HE4+Y2+Y2:H=6:GOSUB840:
G(X2,Y2)=0:Y2=Y2+1
740 X0=X2+X2:Y0=&HE4+Y2+Y2:H=2:GOSUB840:
G(X2,Y2)=2:GOSUB790
750 IFG(X2,Y2+1)<>0THEN520
760 IFG(X2-1,Y2)=1ANDG(X2+1,Y2)=1THEN520
770 X0=X2+X2:Y0=&HE4+Y2+Y2:H=6:GOSUB840:
G(X2,Y2)=0:Y2=Y2+1:GOTO740
780 REM *** さふ゛ るーちん ***
790 G=G(X,Y+1)
800 IFG<>0THENRETURN
810 X0=X+X:Y0=&HE4+Y+Y:POKEA,K(6):POKEB,
X0:POKEC,Y0:EXEC&HDA00:Y=Y+1
820 X0=X+X:Y0=&HE4+Y+Y:POKEA,K(5):POKEB,
X0:POKEC,Y0:EXEC&HDA00:GOTO790
830 X0=X+X:Y0=&HE4+Y+Y:RETURN
840 POKEA,K(H):POKEB,X0:POKEC,Y0:EXEC&HD
A00:RETURN
850 REM *** みす ***
860 PLAY"l8o5c4o4ga4o5ce4.d4ec1":MI=MI+1
:IFMI<3THEN440
870 LINE(80,72)-(159,107),2,BF
880 LOCATE6,6:PRINT"HIT"SPC(12)"SPACE"SP
C(12)"KEY"
890 IFSTRIG(0)=0THEN890
900 RUN
910 REM *** か゛めん て゛ーた ***
920 DATA1111111111111111,100000000200020
1,1110111111101201
930 DATA1000010300000201,110111110101110
1,1000030200000001
940 DATA1111110111111111,100000000010000
1,1101110111111011
950 DATA1000000000030041,111111111111111
1:REM -- NO.1 --
960 DATA1111111111111111,100200200000200
1,1111011101111011
970 DATA1030000002002001,111110101001101
1,1000000030200001
980 DATA1110110111111011,132013000030000
1,1011101011010111
990 DATA1000000003000041,111111111111111
1:REM -- NO.2 --
1000 DATA1111111111111111,10020020020202
01,1111011101010101
1010 DATA1003000200020001,10111111110112
01,1000030000030201
1020 DATA1011110111110011,10020203100020
01,1011010110101111
1030 DATA1000000000000041,11111111111111
11:REM -- NO.3 --
1040 DATA1111111111111111,10202002020000
01,1110110101101101
1050 DATA1000300202000201,10011011111011
11,1020020230000001
1060 DATA1111010101101111,10000000020200
01,1101111101011011
1070 DATA1000000000030041,11111111111111
11:REM -- NO.4 --
1080 DATA1111111111111111,10202002000202
01,1110110110110111
1090 DATA1300202332300001,10101110111101
11,1010032120300031
1100 DATA1010111111110101,10000003200020
01,1011111110101101
1110 DATA1000000000000041,11111111111111
11:REM -- NO.5 --
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉 にいがたさこいよいこさたがいに（新潟県来いよ。行こさ、互いに。）（新潟県・黒川浩道クン） ☆このコーナーは新潟の人ががんばってますねェ。雪国って一度は行ってみたいですね。憧れちゃうナ。4カラグラム☆

〈ウニウニ会話シリーズ〉 子供「お母さん、トイレ行ってくるね。」母「行っといれ」（東京都・淡路宏幸クン） ☆アハハッ。単純明快でこういうのって大好きっ！ こんなトマトをお待ちしてます。3カラグラム☆

道を汚す足跡をクリンクリンとおそうじモップの物語

CLIN CLIN（クリン クリン）

FOR MSX(32K)/MSX2

あっ、隠れキャラもある！

タイトル面でスペースキーを押すとゲームスタート。モップを4方向に動かして道をきれいにしていこう。道を歩きまわっているモンスターにつかまるとアウト。足跡を全部ふきとってしまえば面クリアだ。

ときどきコインが現れるので、これを取っちゃうとボーナス！でも、そこをがまんしてコインを取らずに面クリアすると、なんと次の面で隠れキャラが出てくるのだ。こいつを取るとモップが1つ増える。1万点ごとにも1つ増えるのでどこまでもモップが増えそうだけど、6つまで増えるとそれ以上はなし。モップが全滅してしまうと、ゲームオーバーになり、タイトル面にもどる。

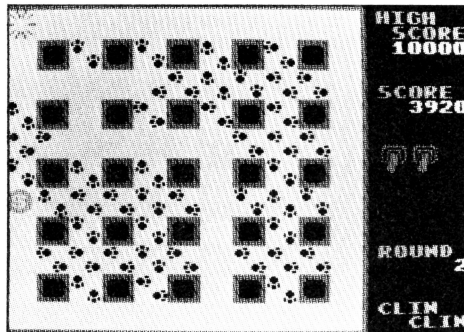
面が進んでいくと、部屋の色が変わったり、モンスタがしつこくなったり、だんだんと世の中がせちがらくなっていくのでがんばってね。

ところで、このゲームの注目点はサウンド命令をフルに使った音。2重、3重に重なって効果を出しているので、プログラムを始めたばかりのキミの参考になるだろう。また、キャラクタや文字にもひと工夫しているので研究してみてはどうかな？

クリンクリンとおそうじモップ。今日もモップはただひとり、不気味に道をおそうじクリン。やあ、きれいにするのは気持ちいいですね

BY 川本健二

プログラムは構想を十分練ってから組んだほうがいいようです。

このプログラムは音に凝っているので、よく聞いてみてください。この音はゲームマニアなら聞きおぼえがあると思います。
ゲームのコツはなるべく画面の中央へ中央へと逃げるようにすることです。

おおっと、2ラウンド目でつかまっちまった。このモンスター、かわいいと思ってたけど、やっぱり、モンスターはモンスターだなあ！

■変数リスト

MH……モップの方向
MX,MY……モップの座標
MO……モップの残り数
X0,Y0……水色のモンスタの座標
X1,Y1……黄色のモンスタの座標
H0,H1……モンスタの方向
CO……モンスタの動きのカウント
PA……キャラクタの動きのパターン
XX,YY……ターゲットが出る予定の場所
TX,TY……ターゲットの座標
TA……ターゲットをとったかどうか
FL……旗が出るかどうか
SC……スコア
HI……ハイスコア
BO……モップを増やすカウント
RO……面数
CL……足あとを消した数
GO(n)……ジャンプ用
MC(n)……部屋の色データ
HX(n),HY(n)……モップを追う方向
MC……部屋の色パターン切りかえ用
IX(n),IY(n)……移動方向の増加量
VP……モップの進行方向のキャラクタ
VP(n)……キャラクタの判定
AB(n)……モンスタが外周にいるかどうか
CL(n)……ターゲットが出たり消えたりするタイミング
FNA(n,m)……画面読みこみ用
FNB(n,m)……画面書きこみ用
S0$……BGMの高音部
S1$……BGMの低音部
SO……BGMのカウント
CS……足あとを消したときの音
OI……モップを追いかける確率
SP……タイトルのスプライトナンバー
SX……タイトルのX座標

■プログラムの説明

行	内容
10～90	初期設定
100～150	タイトル
160～240	ゲーム画面
240～290	面ごとの初期設定
300～440	モップの移動と表示・足あと消去
450～460	音とスコア
470～480	ターゲットの出現と消去
490	BGM
500～520	ターゲットをとったときの処理
530～560	モンスタの移動や表示
570	スプライトの接触判定
580～650	ミス
660～680	ゲームオーバー処理
690～700	スコアやハイスコアの表示
710～750	モップが増える処理
760～800	面クリア処理
810	色と移動方向のデータ
820～1130	キャラクタとスプライトのデータ

〈CLIN CLIN〉　このゲームに一目惚れしてしまいました。画面がおもしろいし、発想が単純なだけに素朴でいい。きれいにするってことは、いいことなんだ。えーん、編集部に来てからというもの、いつもきちんと片づいていた私のお部屋が……。深夜に仕事を終えて帰宅すると、ぼーぜんとしてしまう。マンガ、雑誌、本、カセットテープなどがころがっていたりして……。掃除することはたいへんだと、このゲームはあらためて教えてくれたのでした。猫を飼うともっとたいへんだってこともね。（少女ゆき）

```
10 SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,
1:DEFINTA-Z:DEFSNGO:HI=1000
20 DEFFNA(A,B)=VPEEK(6144+A+B*32):DEFFNB
(A,B)=6144+A+B*32:KEY1,CHR$(12)+"SCREEN0
"+CHR$(13)
30 DIMMC(3),IX(4),IY(4),GO(5),VP(12),AB(
22),HX(40),HY(40),CL(190)
40 FORI=0TO2:NEXT:FORI=1TO3:READMC(I):NE
XT:FORI=1TO4:READIX(I),IY(I):NEXT
50 GO(4)=1:GO(5)=2:VP(8)=2:FORI=9TO12:VP
(I)=3:NEXT:FORI=3TO20:AB(I)=1:NEXT
60 FORI=0TO19:HX(I)=4:HY(I)=1:NEXT:FORI=
21TO40:HX(I)=2:HY(I)=3:NEXT:FORI=0TO3:CL
(35+I*50)=1:CL(1+I*50)=2:NEXT
70 FORI=384TO719:FORJ=0TO1:VPOKEI,VPEEK(
I)ORVPEEK(I)/2:NEXTJ,I:FORI=0TO27:READA,
B:VPOKEA,B:NEXT
80 FORI=800TO1023:READA$:VPOKEI,VAL("&H"
+A$):NEXT:FORI=14336TO15071:READA$:VPOKE
I,VAL("&H"+A$):NEXT
90 S0$="4739404750404750":S1$="8F717F8FA
07F8FA0":VPOKE8204,129:VPOKE8205,81:VPOK
E8206,81
100 CLS:FORI=8200TOI+3:VPOKEI,113:NEXT:V
POKE8207,113:VPOKE8197,113:VDP(1)=227
110 LOCATE8,1:PRINT"SCORE    HI-SCORE":L
OCATE7,2:PRINTUSING"#####0    #####0";S
C;HI:LOCATE8,21:PRINT"} K~KAWAMOTO 1986"
120 SP=0:SX=44:FORI=32TO72STEP40:PUTSPRI
TESP,(SX,I),11,19:PUTSPRITESP+1,(SX+33,I
),11,20:PUTSPRITESP+2,(SX+62,I),11,21:PU
TSPRITESP+3,(SX+91,I),11,22:SP=4:SX=94:N
EXT
130 IFSC=0THENFORI=0TO20:FORJ=0TO7:PUTSP
RITEJ,,15:NEXT:FORJ=0TO40:NEXT:FORJ=0TO7
:PUTSPRITEJ,,11:NEXT:FORJ=0TO40:NEXTJ,I
140 LOCATE9,17:PRINT"PUSH SPACE KEY"
150 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN150ELSEZ=RN
D(-TIME)
160 FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT:CL
S:VDP(1)=226:FORI=8200TOI+3:VPOKEI,161:N
EXT:VPOKE8205,81:VPOKE8206,81:VPOKE8207,
241
170 LOCATE25,1:PRINT"HIGH":LOCATE26,2:PR
INT"SCORE":LOCATE25,6:PRINT"SCORE"
180 LOCATE25,17:PRINT"ROUND":LOCATE30,18
:PRINT"1":LOCATE25,21:PRINT"CLIN":LOCATE
27,22:PRINT"CLIN"
190 BO=0:CL=191:FL=0:MC=1:MO=3:OI=1:RO=1
:SC=0:TA=0:GOSUB690:FORI=1TOMO-1:LOCATE2
3+I*2,10:PRINT"df":LOCATE23+I*2,11:PRINT
"eg":IFI<3THENNEXT:GOTO210
200 FORI=1TOMO-4:LOCATE23+I*2,12:PRINT"d
f":LOCATE23+I*2,13:PRINT"eg":IFI<3THENNE
XT
210 PRINTCHR$(11)" l"STRING$(22,115)"m":
FORI=0TO21:PRINT" p"SPC(22)"q":NEXT:PRIN
T" n"STRING$(22,114)"o";
220 FORI=0TO4:FORJ=0TO4:LOCATE4+I*4,3+J*
4:PRINT"tu":LOCATE4+I*4,4+J*4:PRINT"vw":
NEXTJ,I
230 FORI=0TO5:FORJ=0TO10:CH=RND(1)*4+121
:LOCATE2+I*4,1+J*2:PRINTCHR$(CH)"x":LOCA
TE2+I*4,2+J*2:PRINT"x"CHR$(CH):NEXTJ,I
240 FORI=0TO4:FORJ=0TO5:CH=RND(1)*4+121:
LOCATE4+I*4,1+J*4:PRINTCHR$(CH)"x":LOCAT
E4+I*4,2+J*4:PRINT"x"CHR$(CH):NEXTJ,I
250 MH=3:MX=2:MY=1:H0=4:X0=21:Y0=21:H1=1
:X1=22:Y1=16:CO=1:CS=1:PA=1:SO=1
260 PUTSPRITE0,(168,167),7,14:PUTSPRITE1
,(176,127),11,8:PUTSPRITE2,(16,7),8,4:VP
OKE8205,MC(MC):VPOKE8206,MC(MC)
270 ONSPRITEGOSUB570:LOCATE2,1:PRINT"xx"
:LOCATE2,2:PRINT"xx"
280 PLAY"S0M5000TL8O3CACACAA6","S0M5000T
L8O5CACACAA6","S0M5000TL8O6CACACAA6"
290 IFPLAY(0)THEN290ELSEFORI=0TO500:NEXT
300 SPRITEON:ST=STICK(0)+STICK(1):ONSTGO
TO310,350,320,350,330,350,340:GOTO350
310 MK=1:VP=VP(FNA(MX,MY-1)-112)+VP(FNA(
MX+1,MY-1)-112):ONGO(VP)GOTO400,400:GOTO
350
320 MK=2:VP=VP(FNA(MX+2,MY)-112)+VP(FNA(
MX+2,MY+1)-112):ONGO(VP)GOTO400,400:GOTO
350
330 MK=3:VP=VP(FNA(MX,MY+2)-112)+VP(FNA(
MX+1,MY+2)-112):ONGO(VP)GOTO400,400:GOTO
350
340 MK=4:VP=VP(FNA(MX-1,MY)-112)+VP(FNA(
MX-1,MY+1)-112):ONGO(VP)GOTO400,400
350 ONMHGOTO360,370,380,390:FORI=0TO120:
NEXT:GOTO490
360 MK=1:VP=VP(FNA(MX,MY-1)-112)+VP(FNA(
MX+1,MY-1)-112):ONGO(VP)GOTO400,400:MH=0
:GOTO490
370 MK=2:VP=VP(FNA(MX+2,MY)-112)+VP(FNA(
MX+2,MY+1)-112):ONGO(VP)GOTO400,400:MH=0
:GOTO490
380 MK=3:VP=VP(FNA(MX,MY+2)-112)+VP(FNA(
MX+1,MY+2)-112):ONGO(VP)GOTO400,400:MH=0
:GOTO490
390 MK=4:VP=VP(FNA(MX-1,MY)-112)+VP(FNA(
MX-1,MY+1)-112):ONGO(VP)GOTO400,400:MH=0
:GOTO490
400 MH=MK:MX=MX+IX(MH):MY=MY+IY(MH):PUTS
PRITE2,(MX*8,MY*8-1),8,MH*2-PA:SPRITEOFF
:ONGO(VP)GOTO490:ONMHGOTO410,420,430,440
410 VPOKEFNB(MX,MY),120:VPOKEFNB(MX+1,MY
),120:GOTO450
420 VPOKEFNB(MX+1,MY),120:VPOKEFNB(MX+1,
MY+1),120:GOTO450
430 VPOKEFNB(MX,MY+1),120:VPOKEFNB(MX+1,
MY+1),120:GOTO450
440 VPOKEFNB(MX,MY),120:VPOKEFNB(MX,MY+1
),120
450 SOUND0,83+CS*12:SOUND1,0:SOUND2,84+C
S*12:SOUND3,0:SOUND4,43+CS*5:SOUND5,0:SO
UND8,13:SOUND9,13:SOUND10,13
460 SC=SC+1:BO=BO+1:GOSUB690:CS=CSMOD2+1
:CL=CL-1:ONCLGOTO760:ONCL(CL)GOTO470,480
:GOTO530
470 XX=MX:YY=MY:TX=0:PUTSPRITE3,(0,200):
GOTO530
480 TX=XX:TY=YY:PUTSPRITE3,(TX*8,TY*8-1)
,10-FL,17+FL:GOTO530
490 SOUND0,VAL("&H"+MID$(S0$,SO*2-1,2)):
SOUND1,0:SOUND2,VAL("&H"+MID$(S1$,SO*2-1
,2)):SOUND3,0:SOUND8,9:SOUND9,9:SOUND10,
0:SO=SOMOD8+1:GOTO530
500 PUTSPRITE3,(0,200):SOUND8,0:SOUND9,0
:SOUND10,0:FORI=0TO200:NEXT:ONFLGOTO510:
SOUND8,13:SOUND9,13:SOUND10,0:FORI=250TO
120STEP-15:FORJ=ITOI-50STEP-2:SOUND0,J:S
OUND2,J+5:NEXTJ,I:SOUND8,0:SOUND9,0:GOTO
520
510 BO=BO+1000:GOSUB710:FL=0:SO=1:TX=0:R
ETURN300
520 SC=SC+100:BO=BO+100:GOSUB690:SO=1:TA
=1:TX=0:RETURN300
530 CO=COMOD4+1:ONCOGOTO540:GOTO560
540 MM=INT(RND(1)*OI):IFMM=0ANDAB(X0)AND
AB(Y0)THENH0=RND(1)*4+1ELSEIFMX=X0THENH0
=HY(MY-Y0+20)ELSEH0=HX(MX-X0+20)
550 IFMM=0ANDAB(X1)ANDAB(Y1)THENH1=RND(1
)*4+1ELSEIFMY=Y1THENH1=HX(MX-X1+20)ELSEH
1=HY(MY-Y1+20)
560 X0=X0+IX(H0):Y0=Y0+IY(H0):X1=X1+IX(H
1):Y1=Y1+IY(H1):PUTSPRITE0,(X0*8,Y0*8-1)
,7,8+H0*2-PA:PUTSPRITE1,(X1*8,Y1*8-1),11
,8+H1*2-PA:PA=PAMOD2+1:GOTO300
570 SPRITEOFF:IFABS(MX-TX)+ABS(MY-TY)<2T
HEN500ELSEIFABS(MX-X0)+ABS(MY-Y0)>1ANDAB
S(MX-X1)+ABS(MY-Y1)>1THENRETURN
580 SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,0:FORI=0TO
1000:NEXT:PUTSPRITE0,,0:PUTSPRITE1,,0:SP
RITEOFF
```

〈ゆみちゃんトマト〉 いわこわしたわたしわこわい（岩こわした、私はこわい）（埼玉県・稲刈真青） ☆ホントにこわいワ。そのこわさに3カラグラム☆

〈ウニウニ会話シリーズ〉 A「今、殺気を感じたぞ。」B「いつ?」A「さっき。」（東京都・ポシエットマン） ☆思いっきり、ギャグしてる楽しいトマトね。この、1本抜けた感覚がたまらなくおかしい。4カラグラム☆

```
590 ONINTERVAL=5GOSUB620:INTERVALON:SP=M
HMOD4+1:FORI=0TO100:NEXT
600 SOUND8,13:SOUND9,13:FORI=72TO208STEP
13:FORJ=ITOI+40STEP2:SOUND0,J:SOUND2,J+6
:NEXT:FORJ=I+40TOI+10STEP-2:SOUND0,J:SOU
ND2,J+6:NEXTJ,I
610 INTERVALOFF:SOUND8,0:SOUND9,0:GOTO63
0
620 PUTSPRITE2,,,SP*2-2:SP=SPMOD4+1:RETU
RN
630 PUTSPRITE2,,,16:SOUND8,15:FORI=252TO
120STEP-3:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0:FORI=0T
O500:NEXT:PUTSPRITE2,,0:IFMO=1THEN660
640 IFMO>4THENMP=MO-4:YM=1ELSEMP=MO-1:YM
=0
650 LOCATE23+MP*2,10+YM*2:PRINT"  ":LOCA
TE23+MP*2,11+YM*2:PRINT"  ":MO=MO-1:FORI
=0TO3000:NEXT:RETURN250
660 FORI=0TO3000:NEXT:PUTSPRITE3,,0:CLS:
FORI=8200TOI+3:VPOKEI,241:NEXT:LOCATE11,
11:PRINT"GAME OVER"
670 PLAY"S0M700003T100L806BABAL16GFEDC8.
","S0M7000T100L804BABAL16GFEDC8.","S0M70
00T100L805BABAL16GFEDC8."
680 FORI=0TO7000:NEXT:RETURN100
690 LOCATE25,7:PRINTUSING"#####0";SC:IFS
C>HITHENHI=SC
700 LOCATE25,3:PRINTUSING"#####0";HI:IFB
O<1000THENRETURN
710 BO=BO-1000:MO=MO-(MO<7):IFMO>4THENMP
=MO-3:YM=1ELSEMP=MO:YM=0
720 LOCATE21+MP*2,10+YM*2:PRINT"df":LOCA
TE21+MP*2,11+YM*2:PRINT"eg":IFFLANDTX>0T
HEN740
730 SOUND8,13:SOUND9,13:SOUND10,0:FORI=0
TO7:SOUND0,80:SOUND2,81:FORJ=0TO70:NEXT:
SOUND0,100:SOUND2,101:FORJ=0TO70:NEXTJ,I
:SOUND8,0:SOUND9,0:GOTO750
740 FORI=0TO2:FORJ=0TO6:FS=VAL("&H"+MID$
("BEA08F7F6B5F50",J*2+1,2)):SOUND0,FS:SO
UND2,FS+2:SOUND8,15:SOUND9,12:FORK=0TO3:
NEXTK,J,I:SOUND8,0:SOUND9,0
750 FORI=0TO500:NEXT:RETURN
760 FORI=0TO200:NEXT:SOUND8,0:SOUND9,0:S
OUND10,0:FORI=0TO1300:NEXT:PUTSPRITE0,,0
:PUTSPRITE1,,0
770 PLAY"S0M4000TL1606C805BAL8GEDE16E16C
4.","S0M4000TL1607C806BAL8GEDE16E16C4.",
"S0M4000TL1608C807BAL8GEDE16E16C4."
780 FORI=0TO5000:NEXT:PUTSPRITE2,,0:RO=R
O+1:LOCATE28,18:PRINTUSING"###";RO:CL=19
1:FL=-(TA=0):TA=0:MC=MC+ROMOD2-(MC=3ANDR
OMOD2)*3:OI=OI-(RO<9)*.1
790 FORI=0TO5:FORJ=0TO10:CH=RND(1)*4+121
:LOCATE2+I*4,1+J*2:PRINTCHR$(CH)CHR$(31)
CHR$(CH):NEXTJ,I
800 FORI=0TO4:FORJ=0TO5:CH=RND(1)*4+121:
LOCATE4+I*4,1+J*4:PRINTCHR$(CH)CHR$(31)C
HR$(CH):NEXTJ,I:GOTO250
810 DATA81,145,49,0,-1,1,0,0,1,-1,0
820 DATA363,124,364,124,386,238,387,238,
388,238,418,108,419,236,537,118,541,118,
545,236,546,238,547,238,548,238,549,236
830 DATA571,238,572,230,573,230,584,254,
590,254,624,206,625,238,629,238,630,230,
661,236,664,124,665,224,669, 14,670,252
840 DATA15,3F,30,6F,2C,6B,2B,6B,2B,77,17
,07,0F,0F,0F,03,50,FC,0E,F4,36,D4,D6,D4,
D6,CC,D8,C0,80,80,80,00
850 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
860 DATA00,00,00,00,00,01,03,07,00,00,00
,00,00,80,C0,E0,07,03,01,00,00,00,00,00,
E0,C0,80,00,00,00,00,00
870 DATA07,07,07,07,07,07,07,07,E0,E0,E0
,E0,E0,E0,E0,E0,FF,FF,FF,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,FF,FF,FF
880 DATAFF,FF,FF,F0,E0,E0,E0,E0,FF,FF,FF
,0F,07,07,07,07,E0,E0,E0,E0,F0,FF,FF,FF,
07,07,07,07,0F,FF,FF,FF
890 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,E7,A5,BD
,E7,C3,C3,E7,FF,FF,F9,CF,84,84,CF,F9,FF,
FF,E7,C3,C3,E7,BD,A5,E7
900 DATAFF,9F,F3,21,21,F3,9F,FF,3C,42,99
,A1,A1,99,42,3C,00,00,00,00,00,60,60,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
910 DATA15,3F,30,6F,2C,6B,2B,6B,2B,77,17
,07,0F,0F,03,50,FC,0E,F4,36,D4,D6,D4,
D6,CC,D8,C0,80,80,80,00
920 DATA0A,3F,70,2F,6C,2B,6B,2B,6B,33,1B
,03,01,01,01,00,A8,FC,0C,F6,34,D6,D4,D6,
D4,EE,E8,E0,F0,F0,F0,C0
930 DATA00,02,03,06,71,7E,FF,FF,7F,0F,00
,05,06,03,01,00,00,A8,FE,07,FA,1B,EA,EB,
EA,EB,1A,FB,06,FE,54,00
940 DATA00,01,03,06,05,0 ,0F,7F,FF,FF,7E
,71,06,03,02,00,00,54,FE,06,FB,1A,EB,EA,
EB,EA,1B,FA,07,FE,A8,00
950 DATA00,01,01,01,03,1B,33,6B,2B,6B,2B
,6C,2F,70,3F,0A,C0,F0,F0,F0,E0,E8,EE,D4,
D6,D4,D6,34,F6,0C,FC,A8
960 DATA03,0F,0F,0F,07,17,77,2B,6B,2B,6B
,2C,6F,30,3F,15,00,80,80,80,C0,D8,CC,D6,
D4,D6,D4,36,F4,0E,FC,50
970 DATA00,2A,7F,60,DF,58,D7,57,D7,57,D8
,5F,E0,7F,15,00,00,80,C0,60,A0,00,F0,FE,
FF,FF,7E,8E,60,C0,40,00
980 DATA00,15,7F,E0,5F,D8,57,D7,57,D7,58
,DF,60,7F,2A,00,00,40,C0,60,8E,7E,FF,FF,
FE,F0,00,A0,60,C0,80,00
990 DATA07,1D,3D,3D,7F,7F,7F,7F,7F,3F,3F
,1F,07,01,01,00,E0,B8,BC,BC,FE,FE,FE,FE,
FE,FC,FC,F8,E0,C0,C0,E0
1000 DATA07,1D,3D,3D,7F,7F,7F,7F,7F,3F,3
F,1F,07,03,03,07,E0,B8,BC,BC,FE,FE,FE,FE
,FE,FC,FC,F8,E0,80,80,00
1010 DATA00,01,07,0F,0F,1F,1F,7F,FF,FF,9
F,0F,0F,07,01,00,00,F0,FC,FE,FE,FF,F1,FF
,FF,F1,FF,FE,FE,FC,F0,00
1020 DATA00,01,07,0F,0F,9F,FF,FF,7F,1F,1
F,0F,0F,07,01,00,00,F0,FC,FE,FE,FF,F1,FF
,FF,F1,FF,FE,FE,FC,F0,00
1030 DATA07,03,03,07,1F,3F,3F,7F,7F,7F,7
F,7F,3D,3D,1D,07,00,80,80,E0,F8,FC,FC,FE
,FE,FE,FE,FE,BC,BC,B8,E0
1040 DATA00,01,01,07,1F,3F,3F,7F,7F,7F,7
F,7F,3D,3D,1D,07,E0,C0,C0,E0,F8,FC,FC,FE
,FE,FE,FE,FE,BC,BC,B8,E0
1050 DATA00,0F,3F,7F,7F,FF,8F,FF,FF,8F,F
F,7F,7F,3F,0F,00,00,80,E0,F0,F0,F9,FF,FF
,FE,F8,F8,F0,F0,E0,80,00
1060 DATA00,0F,3F,7F,7F,FF,8F,FF,FF,8F,F
F,7F,7F,3F,0F,00,00,80,E0,F0,F0,F8,F8,FE
,FF,FF,F9,F0,F0,E0,80,00
1070 DATA04,04,22,12,08,00,00,F0,00,00,0
8,12,22,04,04,00,40,40,88,90,20,00,00,1E
,00,00,20,90,88,40,40,00
1080 DATA00,07,1F,3E,38,72,72,78,7E,72,3
8,3E,1F,07,00,00,C0,F0,F8,38,9C,FC,3C
,9C,9C,38,F8,F0,C0,00,00
1090 DATA00,00,3C,66,60,3C,06,66,3C,00,0
0,01,01,00,00,00,00,00,80,E0,F8,FE,F8,E0
,80,80,80,C0,C0,00,00,00
1100 DATA0F,3F,7F,7E,FE,FC,FC,FC,FC,FC,F
C,FE,7E,7F,3F,0F,F0,FC,FE,1F,0F,00,00,00
,00,00,00,0F,1F,FE,FC,F0
1110 DATAFC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,F
C,FC,FC,FF,FF,FF,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,1C,3C,FC,FC,F8
1120 DATAFF,FF,FF,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1
F,1F,1F,FF,FF,FF,F8,F8,F8,80,80,80,80,80
,80,80,80,80,9C,FC,FC,F8
1130 DATAFC,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F
D,FC,FC,FC,FC,FC,0E,0E,0E,8E,CE,EE,FE,FE
,FE,FE,FE,FE,7E,3E,1E,0E
```

●MSX系

〈ウニウニ会話シリーズ〉 姉「私のポシェット取って」弟「はい、『プログラムポシエット』」（石川県・旋風） ☆わ〜エライ！『プログラムポシェット』の読者の鏡！ 4カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉 すくないあいなくす（少ない愛失くす）（新潟県・風来） ☆全身から哀しみが感じられるトマトだワ。ほとんど演歌の世界！ 私からはたくさんの愛の印として4カラグラム☆

3面目を難なくクリアしたゲーマーには拍手を送ろう

ほうせきどろぼー

FOR MSX(8K)/MSX2

⇧ニコニコ笑っているのが私。目のつりあがっているのが敵。3面まであるリアルタイムパズルは、ほんとうにむずくてむずくて。そのうえ、必ずできる、という点がまた憎い

1面目はちょろいが2面からむずい

ニコニコ笑っている赤のキャラクタがキミ。勝手に動いているようだけど、そのとおり。ただ、緑の丸に重なっているときだけ、カーソルキーで自分の飛んでいく方向を決めることができるのだ。壁にぶつかったときはただそのままはねかえるだけ。敵は、X座標かY座標が重なったときにいきなり追いかけてくる青いキャラクタで、こいつにつかまるとアウトだ。敵も自分と同じく何かにぶつからないと方向を変えられないので、そこをうまく読み取って逃げていくのがコツなのだが……。それから、白い横シマのキャラクタは敵をワープさせる落とし穴で、自分にはなんともないけれど、敵をここに誘いこむと最初に出た位置までもどってしまう。これも、うまく利用しないと2面からはクリアできないだろう。

で、敵につかまらないように青い宝石のところまで行けば、面クリア。

1面はチョイチョイとカーソルキーをいじっていればクリアできるけれど、2面からは苦労する。敵にフェイントをかけるためにわざと壁にぶつかったり、ワープゾーンを利用したりと大変なんだから。うーん、しかし、思わずはまってしまった楽しいゲームでした。

たとえば、私（よっちゃん）が2面をクリアするのには優に2日はかかったと思う。3面目はあまりにもクリアできないので、思い切り改造して、自分の数を100にしたうえでチャレンジしたら、ギリギリのところでやっとクリアできた。いやあ、これは本当にやってみないとわからないむずかしさなのだ。

ちなみに少女ゆきにもやってもらったら、「えー、なに、これ」とあいかわらずであった。これだけむずかしいとヤリガイがムクムクと出てきて、書かなくてはいけない原稿がたくさんあるのについついMSXのカーソルキーを触ってしまうのだが、いやいや、お仕事をしなくちゃ、でも、1回だけ……。と内面の激しい葛藤に疲れた今回の私でありました。

BY 河野和男

自分の気持ちをプログラムの形にして表すこと。それがプログラムを作ることだと思う。

4号以来ずっとポシェットを買っているけど、今まで得た情報によると採用通知は緑の大きな封筒でくるらしいということだった。だから、白い封筒がきたとき、「なんだ？ この変な封筒は」と思ってしまった。ところで、一口さんのことずっと、「ひゃくじゅう」と読んでいました。ごめんなさい。

ワバュ かずお

■変数リスト
X,Y……自分の座標
XX,YY……自分の移動用
MX,MY……敵の座標
NX,NY……敵の移動用
G……自分ののこり
RO……ラウンド

■プログラムの説明
10〜 50 初期設定
60〜 70 画面設定，変数初期化
80〜150 メインルーチン
160〜180 キャラデータ
190〜210 ラウンドクリア処理
220〜230 死んだときの処理
240〜260 ゲームオーバー処理
270〜1180 画面作成
1190〜2000 4面クリア処理

■参考プログラム
ポシェットNO. 4 “KUPUPU”

〈ほうせきどろぼー〉 くっ……フェイントをかけてくるとは、なんとひきょうな……。㊀は夢中になっていたが少女ゆきはお手あげだ。なにが“宝石だ”！ んなもん、少女ゆきは1つも持ってないんだぞ！……うー常に冷静かつ穏やかな少女ゆきが、とり乱してしまった……。それを見かねたよっちゃんが、指導してくれたのはいいが、「あーほいのほいのほいほいっとやればいいんだが……あー……」 うー、なんの指導にもなっていない。すごすごと席に戻り、この原稿を書き始めた私である。（少女ゆき）

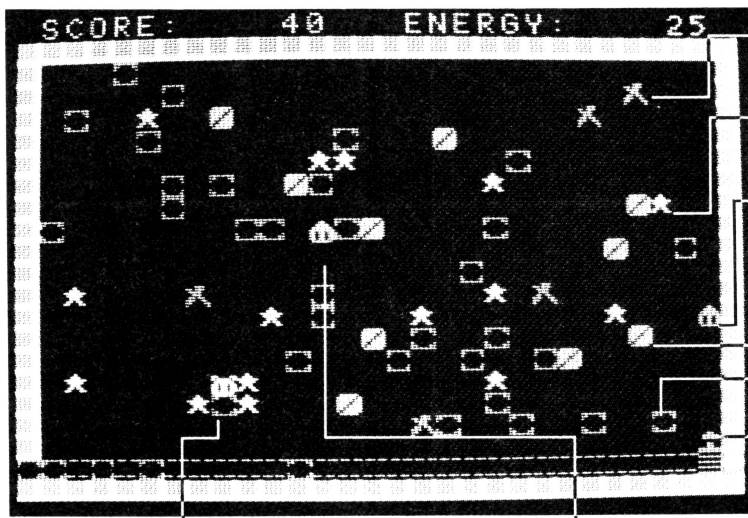
```
10 SCREEN1,0,0:KEYOFF:COLOR15,1,1:DEFINT
A-Z:WIDTH30:G=3:RO=1
20 FORI=1TO2:S$="":FORJ=0TO7:READA$:S$=S
$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=S$
:NEXTI
30 FORA=1TO5:READA$:FORB=0TO7:READB$:VPO
KEVAL("&H"+A$)*8+B,VAL("&H"+B$):NEXTB,A
40 VPOKE&H2016,&HA1:VPOKE&H2017,&H71:VPO
KE&H2018,&H91:VPOKE&H2010,&H71:VPOKE&H20
19,&H21
50 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
60 LOCATE21,1:PRINT"NOKORI":LOCATE21,6:P
RINT"ROUND"
70 XX=0:YY=0:NY=0:NX=0:X=3:Y=1:MX=15:MY=
18:LOCATE0,0:ONROGOSUB270,500,730,960
80 P=FNP(X,Y):IFP=&HCCTHENS=STICK(0):XX=
0:YY=0ELSES=0
90 IFP=&HD7THEN220ELSEIFP=&HB1THENXX=-XX
:YY=-YYELSEIFP=&H83THENPLAY"L13S9M700006
CDCDDECDEFGRGRG":GOTO190
100 IFX=MXANDY=MYTHEN220
110 XX=XX+(S=7)-(S=3):YY=YY+(S=1)-(S=5):
X=X+XX:Y=Y+YY:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),9,1
120 O=FNP(MX,MY):IFO=&H20THENJ=0ELSEIFO=
&HDDTHENNY=0:NX=0:MX=15:MY=18ELSEJ=1
130 IFJ=1THENIFY<>MYTHENNY=SGN(Y-MY):NX=
0ELSENX=SGN(X-MX):NY=0
140 IFX=MXANDY=MYTHEN220
150 MX=MX+NX:MY=MY+NY:PUTSPRITE1,(MX*8,M
Y*8),4,2:LOCATE25,3:PRINTG:LOCATE25,8:PR
INTRO:GOTO80
160 DATA3C,7E,DB,DB,FF,81,42,3C,3C,7E,BD
,DB,FF,A5,42,3C
170 DATAB1,00,DF,DF,DF,00,FB,FB,FB,CC,7E
,7E,FF,FF,FF,FF,7E,7E
180 DATAD7,7C,92,92,FE,D6,7C,54,54,DD,00
,FF,00,FF,00,FF,00,FF,83,3C,4E,9F,BF,BF,
FF,7E,3C
190 FORI=0TO6000:NEXT:PUTSPRITE0,(0,208)
,0,0:CLS:FORI=0TO2000:NEXT
200 LOCATE7,10:PRINTRO;"ROUND CLEAR":FOR
I=0TO2500:NEXT:CLS:RO=RO+1:IFRO=5THEN119
0
210 FORI=0TO1500:NEXT:LOCATE7,10:PRINTRO
;"ROUND START":FORI=0TO2500:NEXT:CLS:FOR
I=0TO1000:NEXT:GOTO 60
220 PLAY"L2304S10M1000CDEDC":G=G-1:IFG=0
THEN240
230 FORI=0TO1500:NEXT:GOTO 60
240 FORI=0TO3000:NEXT:PLAY"L15M1000S8CDE
GFBEDCC":FORI=0TO4000:NEXT:PUTSPRITE0,(0
,208):CLS
250 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER":LOCATE7
,13:PRINT"REPLAY = SPACEBAR"
260 IFSTRIG(0)THENRUNELSE260
270 PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ"
280 PRINT"ｱ ﾌ      ﾌ ﾗ  ﾌ  ﾌ ｱ"
290 PRINT"ｱ   ﾗ ﾌ          ﾌ ｱ"
300 PRINT"ｱ                  ｱ"
310 PRINT"ｱ   ﾌ   ﾌ    ﾌ     ｱ"
320 PRINT"ｱ   ｱ   ﾗ          ｱ"
330 PRINT"ｱﾌ    ﾌ         ﾌ  ｱ"
340 PRINT"ｱ       ﾌ   ﾌ      ｱ"
350 PRINT"ｱ                  ｱ"
360 PRINT"ｱ   ﾌ        ﾌ  ｱ ﾌｱ"
370 PRINT"ｱﾌ       ﾌ      ﾌ  ｱ"
380 PRINT"ｱ                  ｱ"
390 PRINT"ｱ       ｱ   ﾗ   ﾌ ﾌｱ"
400 PRINT"ｱ   ﾌ       ﾌ      ｱ"
410 PRINT"ｱ                  ｱ"
420 PRINT"ｱ   ｱ           ｱ ｱｱ"
430 PRINT"ｱ     ｱ            ｱ"
440 PRINT"ｱ     ﾌ     ﾌ   ﾌ  ｱ"
450 PRINT"ｱ ﾗ   ﾌ        ﾌ   ｱ"
460 PRINT"ｱ                  ｱ"
470 PRINT"ｱ        ﾌ     ﾌ   ｱ"
480 PRINT"ｱ     ﾗ ﾌ         ◆ｱ"
490 PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ":RETURN
500 PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ"
510 PRINT"ｱ ﾌﾌ   ﾌ   ﾌ       ｱ"
520 PRINT"ｱﾌ                ﾌｱ"
530 PRINT"ｱ        ｱ         ｱ"
540 PRINT"ｱ  ﾗ   ﾌ ﾗ ﾌ      ﾌｱ"
550 PRINT"ｱ          ｱ     ｱｱｱ"
560 PRINT"ｱﾌ       ﾌ         ｱ"
570 PRINT"ｱｱｱ    ｱ      ｱｱ   ｱ"
580 PRINT"ｱ  ﾌ     ﾌ         ｱ"
590 PRINT"ｱﾌ    ﾌﾝ ｱﾌ   ﾌ   ﾗｱ"
600 PRINT"ｱ        ｱ         ｱ"
610 PRINT"ｱﾌ ﾌﾝ       ﾗ      ｱ"
620 PRINT"ｱ                  ｱ"
630 PRINT"ｱｱ ﾗ  ﾌ  ﾌ    ﾌ    ｱ"
640 PRINT"ｱ     ﾗ        ｱｱ  ｱ"
650 PRINT"ｱ         ﾌ        ｱ"
660 PRINT"ｱﾌ ｱ  ﾌ        ﾌ   ｱ"
670 PRINT"ｱ ◆     ﾝ          ｱ"
680 PRINT"ｱﾌ    ﾌ   ﾌ   ﾗ    ｱ"
690 PRINT"ｱ    ﾌ         ﾌ   ｱ"
700 PRINT"ｱ       ﾗ   ｱ      ｱ"
710 PRINT"ｱ ﾌ  ﾌ  ﾗ ﾌﾝｱ    ﾝ ｱ"
720 PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ":RETURN
730 PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ"
740 PRINT"ｱ ﾌﾌ   ﾌｱﾗｱﾗ       ｱ"
750 PRINT"ｱ ｱ  ﾌ           ﾌ ｱ"
760 PRINT"ｱ   ﾌ            ﾌ ｱ"
770 PRINT"ｱ   ﾌ        ﾌ ﾗ ｱ ｱ"
780 PRINT"ｱ ﾗ ｱ  ﾌ    ﾌﾝｱ    ｱ"
790 PRINT"ｱ           ﾝ ｱ ﾗ  ｱ"
800 PRINT"ｱ ﾌ  ﾌ           ﾌ ｱ"
810 PRINT"ｱ  ｱ   ｱ   ｱｱ      ｱ"
820 PRINT"ｱﾌ   ﾝ         ﾌ ｱ ｱ"
830 PRINT"ｱ ﾌ  ﾌﾗﾗﾌ ﾌ  ｱ     ｱ"
840 PRINT"ｱ     ﾌ  ﾌ ｱﾌ     ﾌｱ"
850 PRINT"ｱ ﾌ            ﾌ   ｱ"
860 PRINT"ｱ  ﾌ    ﾌ      ﾗ   ｱ"
870 PRINT"ｱﾌ      ﾌ   ﾌ      ｱ"
880 PRINT"ｱ  ﾌ  ﾌﾗ  ﾌ      ﾌ ｱ"
890 PRINT"ｱ      ﾌ ﾌ   ﾗﾗﾗｱﾌﾌｱ"
900 PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱ ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ"
910 PRINT"ｱ ﾌ            ﾌ   ｱ"
920 PRINT"ｱ ﾌ    ﾌ           ｱ"
930 PRINT"ｱ ｱ    ﾗ  ﾌ   ﾌ    ｱ"
940 PRINT"ｱ ◆  ﾌ    ﾌ ﾗ      ｱ"
950 PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ":RETURN
960  PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ"
970  PRINT"ｱ ﾌｱﾌ    ﾌ     ﾌ   ｱ"
980  PRINT"ｱ  ﾌ ﾌ   ｱﾌ   ﾌ   ﾌｱ"
990  PRINT"ｱ   ﾌ    ﾌ  ﾌﾝｱ    ｱ"
1000 PRINT"ｱ ﾌ  ｱ  ﾌ   ｱ ﾌ   ﾌｱ"
1010 PRINT"ｱﾝ   ﾌ    ﾌ  ﾌ    ﾗｱ"
1020 PRINT"ｱ    ｱ ﾌ ﾌ         ｱ"
1030 PRINT"ｱ ﾌ              ﾌ ｱ"
1040 PRINT"ｱ ｱ  ﾌ  ﾌｱ         ｱ"
1050 PRINT"ｱ      ﾌ    ﾌ      ｱ"
1060 PRINT"ｱ          ﾌ      ﾌｱ"
1070 PRINT"ｱ ﾌ  ﾌｱｱ ﾌｱ  ﾌ     ｱ"
1080 PRINT"ｱ    ﾌﾗ◆ ﾌ  ﾌ      ｱ"
1090 PRINT"ｱﾌ ﾌ ﾌ  ｱ      ﾌ   ｱ"
1100 PRINT"ｱ       ﾌ     ﾌ    ｱ"
1110 PRINT"ｱｱ   ｱ   ﾌ ﾌ  ｱ    ｱ"
1120 PRINT"ｱﾌ    ﾌ     ｱ ｱ    ｱ"
1130 PRINT"ｱ ﾌ  ﾌ      ﾌ      ｱ"
1140 PRINT"ｱ        ﾌ    ﾌﾌ   ｱ"
1150 PRINT"ｱ  ﾌ ﾌ ｱﾌ ｱ ﾌ      ｱ"
1160 PRINT"ｱﾌ               ﾌ ｱ"
1170 PRINT"ｱ ﾌ  ｱ ﾝ     ﾌ    ﾌｱ"
1180 PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ":RETURN
1190 FORI=0TO1000:NEXT:CLS:PLAY"V15L1204
M2000S11CDCDEFEFEDCCC":LOCATE12,10:PRINT
"NICE!!"
1200 LOCATE1,16:PRINT"ﾗﾗﾗ 1985  By KAZUO
 KOHNO ﾗﾗﾗ":IFSTRIG(0)THENRUNELSE1200
```


〈ゆみちゃんトマト〉 シンセイセンシ（神聖戦士）（福岡県・さ～すけ） ☆う～ん、なかなかカッコイイ雰囲気が出てるわね。2カラグラム☆

〈ウニウニ会話シリーズ〉 世界史の授業中に先生が言ったこと。「ペーパー（紙）はパピルスから変化した。パピルス、パピルス、ペーパーというように。」…… どこでどうやって変化したのでしょうね。 ☆とっても楽しい先生ね。2カラグラム☆

水道管をつなげていく、リアルタイム・パズルゲーム

A WATER PIPE
(ア ウォーター パイプ)

FOR MSX(8K)/MSX2

つるはし。これで、ジャマな壁なんかをエンヤコラっと壊せるわけですね

アンラッキースター。どうもついてない、というキミにはこの星がついているのかも

えーとこいつはブルーのほうだったかな。えーい、モノクロじゃわからんよー

いわゆるふつうの壁です。壁であることの本質は延長的遮断性、つまり通れません

やっと出ました。これが問題の水道管の切れ端です。こいつをならべるのが大変！

水道管のコック。最後にこの上に乗ると水がサーッと流れて快感温泉というわけです

彼が今回の主人公デビルくんです。よく見るとバイキンくんみたいで、かわいい

これはえーとグリーンかな、ブルーかな、とにかく敵キャラクタのどっちかです

BY TEIJIRO

今、第3期グラムシステムの最終選考のときに載るようにパズルゲームを作っています。

自分でいうのもなんですけれど、これ（今作っているゲーム）はおもしろい。話は突然変わりますが、No.5の『TANK AREA』と『ジェラシーパニック』はおもしろかったです。『PAOS♡』と『PAINT LAND』は打ちこんでないのでわかりません。

"AWATER PIPE" てきとーにおもしろいとおもうんだなぁー

水道管を集めて、水を流そう！

主人公はデビルくんといいます。プログラムを実行すると、画面のまんなかあたりでプヨプヨしているのが、彼です。うーん、かわいいなあ。TEIJIROのキャラクタは、いつもかわいくって好きです。

スペースキーを押すとゲームスタート。画面のほうぼうに落ちているのが水道管の切れ端。

ところで、水道管ゲームというカード遊びを知っているかな。カード１枚１枚にいろんな形の水道管がかかれていて、そのカードをならべて、はやく

■変数リスト

E……エネルギー
T……スコア
S……カーソルキー入力用
A, B……DEVILくんの座標
C, D……DEVILくんの移動用
A(n), B(n)……BLUE・GREENの座標
C(n), D(n)……BLUE・GREENの移動用

■プログラムの説明

行	内容
10～ 60	初期設定
70～140	ゲームスタート
150～190	DEVILくんの移動・表示
200～240	BLUE・GREENの移動・表示
250～290	DEVILくんの移動の判定
300～310	ゲームオーバー
320～340	１面クリア
350～360	オープニング
370～490	キャラクタデータ

ポシェット裏面場

〈A WATER PIPE〉 〝水道〟に対し、いいイメージがない。なんでかってゆーと、以前、蛇口があんまり固いので強くひねったら、そのまま締らなくなったことがあったの。……その日は悲惨だった。もう夜だったから修理も呼べなくて、激しい水音が鳴り響く中、私はとても眠ることができずに怖い思いをしたの。そんなわけでこのゲームを見たとき、まずあの日のことを思い出しちゃっていたたまれなかったりして……。（少女ゆき）

水道管を完成させた人の勝ちというゲームなのだ。

このゲームはそのカード遊びをヒントにしたんだろうと思うけど、デビルくんをカーソルキーで操作し、水道管の切れ端を画面の下端に一直線にならべて、水を流せば面クリアというゲームなのです。

ところが、もちろん、そんなに単純にゲームが進むわけがない。くわしくは写真のキャラクタの説明を見るとわかりやすいけど、いろんなキャラクタがいて、ジャマをしたり、助けてくれたり、するわけだ。

まず、ブルーとグリーン。この２人は、名前のとおりの色をしたモンスターで、デビルくんの天敵だ。デビルくんにあたるとエネルギーを５ポイント吸い取って平気な顔をしている。憎いんだか、かわいいんだか、わからない変なやつだ。

もうひとつ、アンラッキースターという変なやつが出てくる。こいつにデビルくんがぶつかると、やはりエネルギーが５減る。この名前は不幸の星という意味だけど、前にも一度出てきたような記憶があるぞ。

で、もちろん、エネルギーがなくなるとゲームオーバーになる。

以上の敵をよけながら、水道管の切れ端を下端にペコペコとはめこんでいくわけ。スターや壁がジャマなときは、つるはしが役に立つ。これをいやなジャマものに押しつけると、つるはしごと、消えてしまうのだ。

そうしてこうして、めでたく水道管が右から左へつながったら、ばんざいするのはまだはやい。ちゃんと右端の蛇口にいって、水を流さなきゃ。

水はツルルーという感じで左へ流れていく。この感じがまたちょっといいのだ。でも、あんまり、期待しないように。ものすごく期待していると、きっと裏切られるからね。というわけで、リプレイはスペースキーだ。

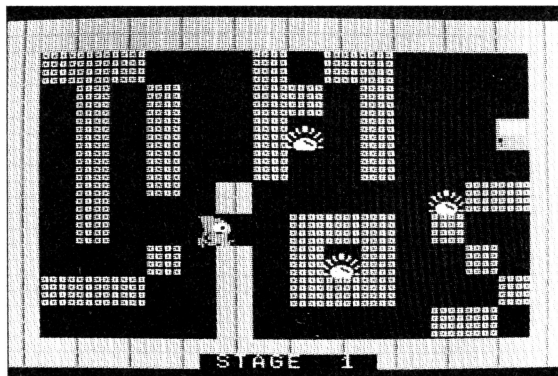
```
10 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR7,1,1
:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME)
20 DEFFNA(A,B)=VPEEK(&H1800+A+B*32):M$="
ｸﾀﾐﾈ"
30 FORI=0TO2:B$="":FORJ=0TO7:READA$:B$=B
$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:
NEXT
40 FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO7:READB$:VPO
KEVAL("&H"+A$)*8+J,VAL("&H"+B$):NEXTJ,I
50 FORI=0TO5:READA$:VPOKE&H2016+I,VAL("&
H"+A$):NEXT:VPOKE&H200C,&H47
60 FORI=0TO5:READN(I):NEXT:FORI=0TO4:REA
DA$(I),M(I):NEXT:GOTO350
70 E=25:T=0
80 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):FORI=1TO21:LOC
ATE1,I:PRINTSTRING$(30,"ﾘ");:NEXT:FORI=2
TO20:LOCATE2,I:PRINTSPC(28):NEXT
90 FORI=0TO3:FORJ=1TOM(I):P=INT(RND(1)*2
6)+3:Q=INT(RND(1)*16)+3:IFFNA(P,Q)=32THE
NLOCATEP,Q:PRINTA$(I):NEXTJ,IELSEJ=J-1:N
EXTJ,I
100 LOCATE1,20:PRINT"ﾀ";STRING$(27,"ﾉ");
"ｹa":LOCATE29,19:PRINT"ｸ"
110 A=2:B=2:C=0:D=0:U=0:FORI=0TO1:A(I)=3
+I*25:B(I)=18:C(I)=-1:D(I)=-1:PUTSPRITEI
+1,(A(I)*8,B(I)*8),5*I+7,2:NEXT:PUTSPRIT
E0,(A*8,B*8),15,0
120 LOCATE2,0:PRINTUSING"SCORE:######
ENERGY:######";T;E:FORI=0TO2:PLAY"V15L16
O6FDFDFEDDCDCCDEFAGGFGAGAGFEDEDCCC","V10
L2O3GDEC"
130 IFPLAY(0)THEN130
140 FORM=0TO1:N=N+1:VPOKE8218,N(NMOD6)
150 S=STICK(0):IFS<>0THENC=(S=6ORS=7ORS=
8)-(S=2ORS=3ORS=4):D=(S=1)-(S=5)
160 A=A+C:B=B+D:F=FNA(A,B)
170 ONINSTR(M$,CHR$(FNA(A,B)))GOSUB250,2
60,290,280
180 IFFNA(A,B)<>32THENA=A-C:B=B-D:C=-C:D
=-D
190 PUTSPRITE0,(A*8,B*8),15,M
200 A(M)=A(M)+C(M):IFFNA(A(M),B(M))<>32T
HENA(M)=A(M)-C(M):C(M)=-C(M)
210 B(M)=B(M)+D(M):IFFNA(A(M),B(M))<>32T
HENB(M)=B(M)-D(M):D(M)=-D(M)
220 PUTSPRITEM+1,(A(M)*8,B(M)*8),7+M*5,2
:SPRITEON
230 ONSPRITEGOSUB290:SPRITESTOP
240 NEXTM:GOTO140
250 IFTMOD270=0ANDU=1THEN320ELSERETURN
260 G=FNA(A+C,B+D):IFG<>32ANDG<>201THENR
ETURNELSELOCATEA,B:PRINT" ":LOCATEA+C,B+
D:PRINT"ﾀ":PLAY"V15L64O6C"
270 IFG=201THENU=1:T=T+10:LOCATE8,0:PRIN
TUSING"######";T:PLAY"V15L64O6FB":RETURN
ELSERETURN
280 G=FNA(A+C,B+D):IFG=32ORG=177ORG=192O
RG=208THENLOCATEA,B:PRINT" ":LOCATEA+C,B
+D:PRINTA$(4+(G=32)*2):PLAY"V15L64O6E":R
ETURNELSERETURN
290 SPRITEOFF:IFABS(A(0)-A(1))<2ANDABS(B
(0)-B(1))<2THENRETURNELSEE=E-5:LOCATE24,
0:PRINTUSING"######";E:PLAY"V15L64O4D":I
FE>0THENRETURN
300 LOCATE10,10:PRINT" GAME OVER ":LOCAT
E7,12:PRINT" PUSH [SPACE] KEY ":PLAY"V15
L16O6BGFGFDCEFEDC","V10L4O3GEC"
310 IFSTRIG(0)=0ORPLAY(0)THEN310ELSECLS:
PUTSPRITE1,(0,208):GOTO350
320 FORI=2TO19:LOCATE2,I:PRINTSPC(28):NE
XT:LOCATE29,19:PRINT"ｸ";CHR$(31);"a"
330 FORI=28TO1STEP-1:LOCATEI,20:PRINT"a"
:PLAY"V15L64O7B":FORJ=0TO100:NEXTJ,I
340 W=W+1:E=E+10:LOCATE11,10:PRINT"STAGE
 CLEAR":LOCATE11,12:PRINT"ENERGY +10":FO
RI=0TO2500:NEXT:GOTO80
350 LOCATE6,8:PRINT"[[[ A WATER PIPE ]]]
":LOCATE7,20:PRINT"PUSH [SPACE] KEY!!":L
OCATE0,18:PRINTSTRING$(32,"a");:FORI=0TO
500:NEXT
360 FORI=0TO1:PUTSPRITE0,(123,130),15,I:
IFSTRIG(0)THENGOTO70ELSENEXT:GOTO360
370 DATA C3,BD,7E,DB,DB,DB,FE,70
380 DATA C3,BD,7E,DB,DB,DB,7F,0E
390 DATA 18,3C,7E,FF,DB,DB,DB,7E
400 DATA 61,FF,C3,81,00,00,81,C3,FF
410 DATA B1,7E,FD,FB,F7,EF,DF,BF,7E
420 DATA B8,18,7E,7E,00,18,18,FF,FF
430 DATA B9,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF
440 DATA C0,FF,C3,81,00,00,81,C3,FF
450 DATA C8,1C,DC,78,38,6C,E6,C3,81
460 DATA C9,77,00,00,00,00,00,EE,00
470 DATA D0,10,38,FE,7C,38,6C,C6,00
480 DATA D8,FC,FC,FC,FC,FC,FC,00,00
490 DATA 91,41,41,61,B1,DF,241,225,177,1
61,177,225,ﾐ,15,ｱ,10,ﾈ,5,ﾀ,35," ",0
500 '<<< A WATER PIPE >>>  by TEIJIRO
```


ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉 よるやでしないなしでやるよ（夜やで、竹刀なしでやるよ）（岐阜県・エジプトマン） ☆ビシッと袴を着けて、竹刀を持って…… 剣道ってカッコイイと思いませんか？ そういえば『俺は鉄兵』というマンガがあったでしょ。覚えてるかナ？ 3カラグラム☆ くらいいらぐ（暗いイラク）（秋田県・佐藤秀継クン） ☆やさしいトマトだけど、現実的でズッシリと重い。日本は平和だワ。2カラグラム☆

ディノス

Dinos

FOR MSX(16K)/MSX2

◎1面のDinos画。まず、壁の穴に飛びこんで、右のほうに移動するところ。ディノスの不気味な容貌が好きなのです！

一つ目ディノスが輝く宝石あさり

やったね。これはおもしろい。TEIJIRO会心のショート。ちょっと長めだけど、打ちこんでおもしろくなかったら、代金はかえさないけど、あやまります。

主人公のディノスはカーソルキーで左右に動き、スペースキーでジャンプ。壊れる壁にあたると壁がなくなり、宝石を取り出せるわけだ。宝石を全部取ってしまってドアまで行くと面クリアだ。

ジャンプは右上か左上のどちらかだけ。ジャンプの飛距離は最高1.5キャラクタ分だ。(右ページの図参照)。また、ジャンプの最中でも左右に動ける操作性はありがたいね。

うまく行き方や順序を考えてやらないと、足場がなくなったりして、どうしてもクリアできなくなってしまうこともある。そういうときは、[E]キーを押すとメニューが現れ、[1]なら最初の面から、[2]ならギブアップした面からはじめられる。全部で10面。タイムなどの制限はない。はっきりいって、おすすめです。

◎こうやって壁を壊しながら、宝石をとっていく。ちゃんと計画を立てておこう

BY TEIJIROなんだよー！

プログラムを作るということ？ まあ、いわば私の生き甲斐ですね。

どうも、TEIJIROです。このプログラムが前回予告したプログラムの『Dinos』です。前回の『PiPa』ははっきりいってあまりおもしろくありませんでした。そうとは知らず打ちこんでしまった人、どうもごめんなさい、しかし、今回はそんなことはありません。どうぞ、打ちこんでください。(私たちも保証します。担当のよっちゃん&㊊)

◎そして、ドアに向かうディノス。3枚の写真を見比べよう。壁を壊して宝石を取っていることがわかるだろう。この壁はへたに壊すと足場にならなくなるので、順序を考えないとあとで困る

■変数リスト
A,B……宝石をとった数
C,D……Dinosの座標
Q……Dinosの移動用
S……カーソルキー入力用
T……スペースキー入力用
ME……面数

■プログラムの説明
10〜 60 初期設定
70〜 280 画面作成
290〜 420 メインルーチン
430〜 470 ステージクリア
480〜 490 ギブアップ
500〜 650 マシン語データ
660〜1010 キャラクタデータ
1020〜1120 ステージデータ

■マシン語の説明
E00〜E043 Dinosの衝突の判定
E048〜E070 スプライト表示

〈ウニウニ会話シリーズ〉 A「バンビってかわいいね。」B「墓場を歩いてる死人？」A「それはゾンビ」B「ヤリを持って跳ねるか？」A「それはピピンパ」B「空を飛んでるヤツだ！」A「それはトンビ！」(愛知県・吉越弘幸クン) ☆トンビという鳥はどんなふうなんでしょうねエ。一度見てみたいと思います。普段、良く見かける鳥というとやっぱり、スズメ、カラス、鳩ぐらいだものね。2カラグラム☆

```
10 SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR7,1,1
:CLEAR100,&HDFFF:DEFINTA-Z:DEFUSR0=&HE00
0:DEFUSR1=&HE048:DEFFNA(A,B)=VPEEK(6144+
A+B*32)
20 LOCATE7,9:PRINT"<<<<< Dinos >>>>>":LO
CATE8,15:PRINT"WAIT A MINUTE!!"
30 FORA=0TO14:FORB=0TO7:READA$:C=VAL("&H
"+A$):POKE&HE000+A*8+B,C:CH=CH+C:NEXT:RE
ADB$:IFCH<>VAL("&H"+B$)THENBEEP:LOCATE1,
18:PRINT"Data error in";510+A*10:ENDELSE
CH=0:NEXT
40 FORA=0TO5:B$="":FORB=0TO31:READA$:B$=
B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):SPRITE$(A)=B$:NEXT
B,A
50 FORA=0TO9:READA$:FORB=0TO7:READB$:VPO
KEVAL("&H"+A$)*8+B,VAL("&H"+B$):NEXTB,A
60 ME=1
70 ' ──── SCENE MAKING ────
80 Q=0:ONMEGOSUB90,100,110,120,130,140,1
50,160,170,180:GOTO190
90  RESTORE 1030:RETURN
100 RESTORE 1040:RETURN
110 RESTORE 1050:RETURN
120 RESTORE 1060:RETURN
130 RESTORE 1070:RETURN
140 RESTORE 1080:RETURN
150 RESTORE 1090:RETURN
160 RESTORE 1100:RETURN
170 RESTORE 1110:RETURN
180 RESTORE 1120:RETURN
190 FORI=8214TO8218:VPOKEI,&H11:NEXT:A$(
0)="ｱｱ":A$(1)="ｸｸ":C$=CHR$(29)+CHR$(29)+
CHR$(31)
200 FORA=0TO20:LOCATE0,A:PRINTSTRING$(32
,"ｸ");:NEXT:PRINTUSING"ｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸ STAGE
 ## ｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸｸ";ME;:FORA=2TO19:LOCATE2,
A:PRINTSPC(28):NEXT
210 FORA=0TO1:FORB=2TO18STEP2:READA$:FOR
C=16TO3STEP-1:IFVAL(MID$(BIN$(VAL("&H"+A
$)+&H8000),C,1))THENLOCATEC*2-4,B:PRINTA
$(A);C$;A$(A)
220 NEXTC,B,A
230 READK:FORA=1TOK:READI,J:LOCATEI*2,J*
2:PRINT"ﾀﾁ";C$;"ﾂﾃ":NEXT
240 READI,J:LOCATEI*2,J*2:PRINT"ﾈﾉ";C$;"
ﾐﾑ":READI,J:A=I*2:B=J*2
250 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(A*8,B*8),4+I*1
1,I*4:NEXT:C=-1
260 RESTORE1010:FORI=8214TO8218:READA$:V
POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=0TO6:READA$
:M(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
270 PLAY"V15L1605AFGFGEDFEGFABABB","V10L
403AEFB"
280 IFPLAY(0)THEN280
290 ' ──── MAIN ────
300 S=STICK(0):T=STRIG(0):IFS=3ORS=7THEN
M=M+1:C=(S=7)-(S=3)ELSEI$=INKEY$:IFI$="e
"ORI$="E"THEN480
310 E1=FNA(A,B+2):E2=FNA(A+1,B+2)
320 IF(E1<>32ORE2<>32ORD=-1)ANDF<3ANDTTH
END=-1:F=F+1ELSED=0:F=0
330 A=A-C*(S<>0ORT<>0)
340 B=B+D+((E1<177ORE1>191)AND(E2<177ORE
2>191))*(D<>-1)
350 U=USR0(6144+A+B*32)
360 IFPEEK(&HE080)THENA=A-C:B=B-D:D=0
370 VPOKE&H1B02,(MMOD2-(C=1)*2)*4:VPOKE&
H1B06,(4-(C=1))*4:POKE&HE081,B*8:POKE&HE
082,A*8:U=USR1(0)
380 ONINSTR("ﾀﾈ",CHR$(FNA(A,B)))GOSUB400
,420
390 N=N+1:VPOKE&H2018,M(NMOD4):GOTO300
400 LOCATEA,B:PRINT"  ";C$;"  "
410 PLAY"V15L6406AEDA","V10L3203CE":Q=Q+
1:RETURN
420 IFQ=KTHENME=ME+1:CLSELSERETURN
430 ' ──── CLEAR ────
440 LOCATE0,20:PRINTSTRING$(32,"ｸ"):LOCA
TE8,10:PRINT"CONGRATULATIONS"
450 PUTSPRITE0,(120,140),4,0:PUTSPRITE1,
(120,140),15,4
460 PLAY"V15L406FEGEDCFABABB","V10L103FC
G":IFME=11THENFORI=0TO6000:NEXT:LOCATE10
,12:PRINT"おわりで"────す。":FORI=0TO7000:NEX
T:ME=1:GOTO480
470 IFPLAY(0)THEN470ELSEPUTSPRITE0,(0,20
8):GOTO80
480 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE8,8:PRI
NT"[1] --- さいしょの めん から":LOCATE8,12:PRINT
"[2] --- いまの めん から":LOCATE5,16:PRINT"PUS
H [1] OR [2] KEY!!"
490 I$=INKEY$:IFI$="1"THEN60ELSEIFI$="2"
THEN80ELSE490
500 ' ──── MACHINE DATA ────
510 DATA 3E,00,32,80,E0,21,F9,F7,3E1
520 DATA 56,21,F8,F7,5E,EB,11,00,3C0
530 DATA 00,18,04,01,01,00,09,CD,0F4
540 DATA 4A,00,06,B1,B8,28,07,06,1EE
550 DATA B8,B8,28,07,18,0A,3E,20,21F
560 DATA CD,4D,00,3E,01,32,80,E0,2EB
570 DATA 7B,C6,01,FE,04,28,0C,FE,376
580 DATA 02,20,04,01,1E,00,09,5F,0AD
590 DATA C3,13,E0,C9,00,00,00,00,27F
600 DATA 21,81,E0,7E,21,00,1B,CD,309
610 DATA 4D,00,21,82,E0,7E,21,01,270
620 DATA 1B,CD,4D,00,21,81,E0,7E,335
630 DATA 21,04,1B,CD,4D,00,21,82,1FD
640 DATA E0,7E,21,05,1B,CD,4D,00,2B9
650 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,0C9
660 ' ──── SPRITE DATA ────
670 DATA 00,03,0F,19,30,60,60,70
680 DATA 39,1F,1F,1F,DF,7F,3C,18
690 DATA 7F,FE,FE,FC,FC,7C,78,F8
700 DATA DC,EC,F4,F7,CF,FB,F7,06
710 DATA 00,03,0F,19,30,60,60,70
720 DATA 39,1F,3F,3F,3F,1F,1F,0F
730 DATA 7F,FE,FE,FC,FC,7C,78,F8
740 DATA DC,EE,F6,F6,CE,FC,FC,78
750 DATA FE,7F,7F,3F,3F,3E,1E,1F
760 DATA 3B,37,2F,EF,F3,DF,EF,60
770 DATA 00,C0,F0,78,0C,06,06,0E
780 DATA 1C,F8,F8,F8,FB,FE,3C,18
790 DATA FE,7F,7F,3F,3F,3E,1E,1F
800 DATA 3B,77,6F,6F,73,3F,3F,1E
810 DATA 00,C0,F0,78,0C,06,06,0E
820 DATA 1C,F8,FC,FC,FC,F8,F8,F0
830 DATA 00,00,00,06,0F,13,13,0F
840 DATA 06,00,00,00,00,00,00,00
850 DATA 00,00,00,00,00,80,80,00
860 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
870 DATA 00,00,00,00,00,01,01,00
880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
890 DATA 00,00,00,60,F0,C8,C8,F0
900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
910  DATA B1,77,55,77,00,77,55,77,00
920  DATA B8,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,00
930  DATA C0,00,00,00,00,01,09,09,64
940  DATA C1,00,00,00,00,80,90,90,22
950  DATA C2,20,10,83,4E,1F,1F,DF,0F
960  DATA C3,04,08,C1,72,18,C8,FB,F0
970  DATA C8,FF,FF,C0,C0,C0,C0,C0,C0
980  DATA C9,FF,FF,03,03,03,03,03,03
990  DATA D0,FF,FF,9F,9F,FF,DF,FF,FF
1000 DATA D1,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1010 DATA 71,8C,A1,67,61,A1,B1,E1,F1,E1,
B1
1020 ' ──── SCENE DATA ────
1030 DATA 38B0,14D0,1490,1490,1403,1474,
1452,3871,0006,0000,0000,0000,0000,0100,
0000,0100,0100,0100,3,08,03,12,05,09,07,
14,03,01,02
1040 DATA 249E,2EFC,2FDF,3BBF,3BDB,3BBF,
3BBF,3FFF,1F7F,1340,1103,1020,0440,0424,
0440,0440,0000,0000,3,03,01,09,01,14,01,
01,09,07,09
1050 DATA 0000,0000,0C00,0000,0080,0210,
0210,0004,0000,0000,01C0,0000,0200,0000,
0000,0000,3080,0080,3,08,01,03,02,01,07,
01,09,14,09
1060 DATA 0000,0000,0808,2020,080A,2002,
0808,2060,0000,0040,0346,0044,0140,0140,
0140,0140,0000,0100,2,06,01,13,01,06,03,
01,09
1070 DATA 07F8,1C0E,3003,2202,222B,2C2B,
3023,1C0E,07F8,0000,0000,0500,0000,0000,
0000,0000,0000,0000,3,08,03,06,04,14,04,
14,09,03,01
1080 DATA 0508,0410,0502,0502,0502,050A,
140A,100A,1002,1000,110E,1040,1040,1040,
1060,0140,0540,0540,4,03,01,03,03,14,03,
09,05,09,09,01,01
1090 DATA 0005,0007,1807,008D,000E,300C,
34C0,3400,0000,0002,2008,2408,0002,0100,
0200,0000,0001,0003,3,01,01,11,01,01,05,
14,07,01,09
1100 DATA 0140,0146,0150,0150,0140,0080,
0028,0020,0000,0000,0000,0400,0400,0000,
0014,0000,0180,00AA,2,03,01,13,01,08,06,
07,01
1110 DATA 0208,0008,0828,2020,0880,0880,
0200,0800,0000,0000,0282,0082,0082,0002,
0002,000E,0010,0010,4,07,01,03,02,12,06,
11,08,14,09,09,09
1120 DATA 1F90,21B8,2FF1,2FFF,2353,2FCB,
2F4B,2E5B,38FF,0067,1E47,100C,1000,1CAC,
1034,10A4,10A4,0200,4,01,01,11,01,13,03,
10,07,14,09,04,09
1130 '
1140 '  [[[[[[[ Dinos ]]]]]]]
1150 '    1985,10,21
1160 '          by TEIJIRO
1170 '
```

図-1
●ジャンプ
（スペースキーを押す）

1.5キャラ
1.5キャラ

図-2
●かべをのぼる

こわれるかべ

Ⓐスペースキーを押す

Ⓑかべがこわれる

Ⓒもう一度
スペースキーを押す

Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、をくりかえすと、カベを登ることができる。

●MSX系

○ディノス

○宝石

〈ウニウニ会話シリーズ〉 エレベーターでの会話 エレベーターガール「お客さま、どちらのフロアーまでですか？」お客「はァ、おら、やっぱりフロはぬるいほうがええなァ。」（新潟県・風来） ☆の〜んびりとおフロにつかってるときって、もうサイコー！ 2カラグラム☆

常にパンプはノーテンキなウーロン茶飲み兼ネコです

パンプのウーロン チャチャチャ

FOR MSX(16K)/MSX2

✪楽しいタイトル画面。パンプがグルグル回っている

パンプのあとに没通知が残る！

そりゃあパンプはノーテンキだけど、ウーロン茶だって大好きです。このゲームはパンプのその2大特徴を絵にかいたような単純明快なひと筆がきゲームなのだ。

パンプをカーソルーキで移動させ、ウーロン茶を取っていこう。パンプが通ったあとには、あの恐い没通知が残っていき、これにぶつかるとアウト。でも、画面の上下左右の端は、反対側にワープできるので、少しだけ助かる。10面を越えたあたりから難しくなってくるぞ。ゲームスタートはスペースキー。

BY Beta.K

いいえBeta.Kです。腹減った。

プログラムを作るのは絵や独言と一緒で思ってることや気持ちを表し、ついでにアホな面やスケベなところも出してしまう。

✪没マークがズラズラズラッとならんでいるところは、すでにパンプの通ったところ。ここにもう一度あたるとゲームオーバー。この面、よく見るともはやおまえは死んでいる！

■変数リスト
X,Y……パンプの座標
V,W……パンプの移動用
M……面の数
K……ジョイスティックNO.
Q……ウーロン茶の数
P……のんだウーロン茶の数
T……タイム
S……カーソルの値
A$(n)……面データ
X(n),Y(n)……面の最初のパンプの座標

■プログラムの説明
10～ 90 初期設定
100～ 290 タイトル画面
300～ 390 ゲーム画面
400～ 540 メインルーチン
550～ 640 失敗
650～ 720 面クリア
730～ 870 全面クリア
880～ 910 パンプ表示
920～ 990 キャラクタデータ
1000～1300 面データ

■チェックポイント
200行のRを増やせば面が選べる。ゲーム中にSELECTキーを押すとJOY STICKで遊べる。タイトル面でJOY STICKを使うと，面を進めたりパンプネコを増やしたりできる。

```
10 CLEAR 4000,&HF37F:DEFINT A-Z:KEY OFF
20 COLOR 15,1,1:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32
30 M=30:DIMA$(M),X(M),Y(M):RESTORE930
40 FORI=0TO2:READ A$,B$,C$:FORJ=0TO31
50 VPOKE 14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J
+J+1,2)): NEXT :C$(I)=B$+CHR$(29)+CHR$(2
9)+CHR$(31)+C$: NEXT:VPOKE 8223,33
60 FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 31
70 VPOKE 1792+I*64+J,VAL("&H"+MID$(A$,J+
J+1,2)): NEXT : NEXT : VPOKE 8211,51
80 FOR I=1TO M:READA$(I),Y(I),X(I):NEXT
90 V(3)=1:V(7)=-1:W(1)=-1:W(5)=1
100 '------------------------ start --●
110 CLS:PRINT:PRINT:VPOKE6912,208
120 PRINT"  くくくろくくくろくろくろくくくろくろくろくろくろ
130 PRINT"  くろくりくろくりくくくりくろくりくりくりくりくり
140 PRINT"  くくくりくくくりくろくりくくくりくりくりくりくりくくくろ
150 PRINT"  くろりろくろくりくりくりくろりろくくくりくくくりれりりろ
160 PRINT"  れろ  れろれろれろれろれろ  れりりろれりりろ
170 PRINT TAB(48)"no ウーロン チャチャチャ!"
180 LOCATE 6,19:PRINT "1984.10.10  by Be
ta.K
190 PLAY"S7M500O6L8AEFDR8DDEDCCC"
200 R=1:L=3:K=0
210 K=1-K:IF PLAY(0) THEN 210
220 S=STICK(0)+STICK(1):IF S<8 THEN 280
230 R=R+(S=12)*(R<12)-(S=8)*(R>1)
240 L=L+(S=10)*(L<99)-(S=14)*(L>1)
250 LOCATE12,13:PRINT USING"ROUND###";R
260 LOCATE12,15:PRINT USING" LEFT###";L
270 PLAY"S9M5000O5C6"
280 GOSUB890:IF STRIG(K)=0 THEN 210
290 FORI=0TO2:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT
300 '------------------------ draw --●
```


〈パンプのウーロンチャチャチャ〉 このゲームは、りえちゃんと2人で必死に解きました。作る方はカンタンでいいな。てきとーに一筆書きすればいいんだもん。あ、ごめんね、作者のキミ。「パンプのウーロンチャチャチャ」ってゆーからパンプネコがウーロン茶を求めて迷宮に入り、ウーロン茶を飲んだら“チャチャチャ……”っと踊り出すのかと思いました。いやー、勝手な先入観はよくないですね。人は見かけによらないのさっ（ん？ 何を言ってるんだ）つ、つまりタイトルは見かけによらないのさ （少女ゆき）

```
310 CLS:Q=0:P=1:PLAY"S9M5000O5L7CEFGDFCR
7CEGABDEFEGDFC":VPOKE 8220,248
320 VPOKE 8221,193:VPOKE 8222,94
330 FORI=0TO9:A$=RIGHT$(STRING$(16,16)+B
IN$(VAL("&H"+MID$(A$(R),I*4+1,4))),16)
340 FORJ=0TO15:A=VAL(MID$(A$,J+1,1))
350 LOCATE J*2,I*2:PRINTC$(A):Q=Q-(A=0)
360 NEXT:NEXT:T=1000:X=X(R):Y=Y(R)
370 PRINT USING" ROUND###:LEFT###";R;L
380 PRINT USING" TIME1000:LAST###";Q
390 LOCATE 20,21:PRINT"ﾊﾟﾝﾌﾟ no"+CHR$(31
)+STRING$(9,29)+"ｳｰﾛﾝ ﾁｬﾁｬﾁｬ!";
400 '----------------------- play --●
410 IF PLAY(0) THEN 410
420 S=STICK(K):IF V(S)+W(S)=0 THEN 470
430 V=(X+V(S)+16)MOD16:W=(Y+W(S)+10)MOD1
0
440 A=VPEEK(6144+V+V+W*64)
450 IF A>224 THENLOCATE X*2,Y*2:PRINTC$(
2):X=V:Y=W
460 IF A=232 THENP=P+1:PLAY"R32O2L32AB"
470 PUT SPRITE 0,(X*16,Y*16),4
480 PUT SPRITE 1,(X*16,Y*16),8
490 PUT SPRITE 2,(X*16,Y*16),15
500 K=K XOR -(INKEY$=CHR$(24))
510 LOCATE 1,22:T=T-1
520 PRINT USING"TIME####:LAST###";T;Q-P
530 IF P=Q THEN 660
540 IF A<239 AND T>0 THEN 410
550 '----------------------- miss --●
560 PLAY"O3L16CDEFCDEFCDEFCDEFDEFFEDCDEC
570 LOCATE 11,20:PRINT USING"TAKE ###%";
100*P/Q
580 VPOKE 8221,INT(RND(1)*14)*16+33
590 FORJ=0TO100:NEXT:IF PLAY(0)THEN580
600 VPOKE 8221,17:L=L-1:IF L<1 THEN620
610 IF STRIG(K) THEN 290 ELSE 610
620 LOCATE 19,21:PRINT "! GAME      !"
630 LOCATE 19,22:PRINT "!      OVER !"
640 IF STRIG(K) THEN 110 ELSE 640
650 '----------------------- clear --●
660 PUT SPRITE 0,(0,208):R=R+1
670 LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(2)
680 PLAY"O6L16CDEFCDEFCDEFCDEFDEFFEDCDEC
690 VPOKE 8222,18+RND(1)*238
700 FORJ=0TO100:NEXT:IF PLAY(0) THEN690
710 VPOKE 8222,119:IF STRIG(K)=0THEN710
720 IF R<=M THEN 290
730 '----------------------- happy --●
740 CLS:PLAY"S9M5000L8O6CEDCCEDCCEDCAR8C
DEFGFEGFDC":VPOKE 8221,199
750 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 10:LOCATE I
*2+1,J*2+1:PRINT C$(0):NEXT:NEXT
760 RESTORE 770:FOR I=0 TO 9:READ A$:LOC
ATE 7,I+7:PRINT A$:NEXT
770 DATA"                  "
780 DATA" ┌──────────────┐ "
790 DATA" │CONGRATULATION│ "
800 DATA" └──────────────┘ "
810 DATA" You are          "
820 DATA"        ALL CLEAR ! "
830 DATA"                  "
840 DATA" Let's drink      "
850 DATA"   < OOLONG TEA > "
860 DATA"                  "
870 GOSUB 890:IF STRIG(0) THEN 110 ELSE
870
880 '------------------------ put --●
890 T=T+6MOD360
900 X=120+SIN(T)*50:Y=88+COS(T)*50
910 PUT SPRITE 0,(X,Y),4:PUT SPRITE 1,(X
,Y),8:PUT SPRITE 2,(X,Y),15:RETURN
920 '--------------------- C.data --●
930 DATA 00000808000000C42A00C000C002030
00000101000000023540003000 3C0C000,ねは,のび
940 DATA 000000000000000000000183C3F1F0F0
0000000000000000000000183CFCF8F000,たつ,ちて
950 DATA 081C1C1C1F3F7F7FFFFFE7C3C060701
F10383838F8FCFEFEFFFFE7C303060EF8,みめ,むも
960 DATA 3E3E1F1F0F0F0707030B191D3C3E3E3
E7C7C7C3CB898D0C0E0E0F0F0F8F8FCFC
970 DATA 00000000000707070703070000000000
000000000F8E8E8F0C0E0000000000000
980 DATA FF8098988C80B1B88080848CB8B980F
FFF01F19191951D01F11191617D9D01FF
990 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0080C0E0F0F8FCF
E7F3F1F0F070301007FBFDFEFF7FBFDFE
1000 '--------------------- M.data --●
1010 DATA FFFF888982219FF99FFBDFF99FE1A2
218887FFFF,1,1
1020 DATA FFFF841386538101 9D4D8151B911A1
318001FFFF,2,2
1030 DATA FFFFC00183018061D4E19061A32DA2
018007FFFF,3,3
1040 DATA FFFF80018641860184C1BC11800580
058301FFFF,4,4
1050 DATA FFFF80018805830181 01A121818180
058001FFFF,5,5
1060 DATA FFFF81918001802990019041900390
C9F001FFFF,6,6
1070 DATA FFFF8001B84DA24DAE79AE79A24DB8
0D8001FFFF,7,7
1080 DATA FFFFC0079FF1A009AC08A3D8A03C9F
81C07FFFFF,8,8
1090 DATA FFFF8001A67DA60DB809A399A025BC
C58001FFBF,9,9
1100 DATA FFFF8101A145A855A855A911A845AA
558811FFFF,7,5
1110 DATA FFFF9001800182498 0C188018801A2
05809D9001,1,5
1120 DATA 200320003F8E3F8E267E063E060E3F
0E30000001,0,1
1130 DATA 38033800278E078E07FE07863F863F
CE10000000,0,1
1140 DATA 0200983C187E18E7180019E713C787
938F393E7C,2,8
1150 DATA C0010000BCD999FD99FD98F918703C
208000E771,2,10
1160 DATA 028500B57C307C1018013021 31B439
3219724000,7,13
1170 DATA 20600060000C003200D0381000087C
4E00403840,6,11
1180 DATA 02810A8008287F2808022A02490208
0408080000,3,9
1190 DATA FFFF86098001800180 23A001A185A0
0580058601,2,2
1200 DATA 555544511C41C44500410339E00109
0541154555,1,14
1210 DATA FBFF0000CD8000300807E000078030
010E00E0E3,3,7
1220 DATA 00007A5E33DE33DE32520000004900
4A00320031,9,14
1230 DATA 08006A5F6B984B825A5E0000920952
0052109E04,5,6
1240 DATA E703862B80A8898CE265030400700F
002813E013,7,9
1250 DATA 0000220223C2FA4220422042F88421
0822100005,1,11
1260 DATA 00007BDE33D0321033FE80420F5A0F
5A0C4A0C6B,3,7
1270 DATA 40404B5C7B5E4A5E4ACE020008F200
C20810C9F2,6,5
1280 DATA 80300F801FE01FE01FEC5FEC5FEC01
800DB01FF8,8,6
1290 DATA 801000007C4344834483051309109 1
F400002000,4,3
1300 DATA FFEF8001BBC5BA45BA45A25DA25DBA
5D8001FFEF,8,4
1500 '----------------------- end --●
```


〈ウニウニ会話シリーズ〉 あるロッテリアでのできごと（実話）店員「いらっしゃいませ。何になさいますか。」お客「マックシェイクください。」店員「……」（三重県・MSX） ☆私の友人にもこれをやって店員さんににらまれた子がいます。３カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉 いしやあやしい（石屋怪しい）（秋田県・橋本則正クン） ☆私は『寺内貫太郎一家』というホームドラマが大好きでした。３カラグラム☆

パンプが星をとっていく。でもちょっとイレギュラー

ONE-TWO-STEP
（ワン ツー ステップ）

FOR MSX(16K)/MSX2

某有名雑誌掲載のFM-7から移植

某有名雑誌といったって、このポシェットだけどね。まあ、顔がパンプに変わったくらいでほぼ忠実な移植版。

カーソルキーでパンプを動かし、画面右に表示されているスターの数だけ星をとっていくパズルゲームだ。かんたんだと思った人、手をあげて。まだ、このゲームのパズル性を紹介しとらん。パンプは1回の移動で、右と下には1コマずつ、左と上には2コマずつ動く。壁のなかに移動してしまうとボツになってチャンスが1つ減ってしまう。チャンス（スタート時に入力するLEVELの数）が－1になるとゲームオーバーだ。スタート、リプレイはスペースキー。

注意！
このプログラムは、一部マシン語を使用していますので、ディスクベーシックを使用する場合は、かならずセーブしたのち、RUNを実行してください。(RUN実行後は、ロードおよびセーブ命令が正常に作動できなくなります)また、RUN後、他のゲームをロードする場合は、リセットをしてください。

BY Beta.K
うーん、Beta.Kです。自己紹介します。

本名・にゃんこのまんま。生まれて15年。ライオン座。血液型・HBより濃い。身長・30mもない。体重・片手で持てない。趣味・2つ。好きなアイドル・橋岡止和（続く）

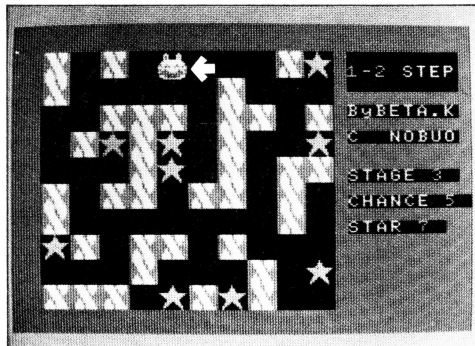
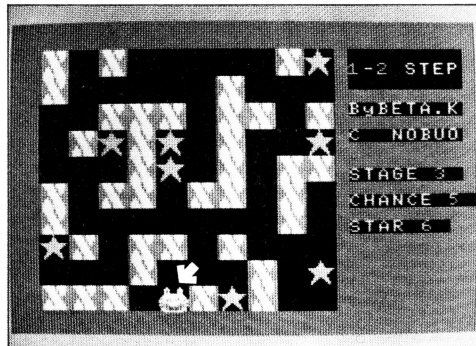
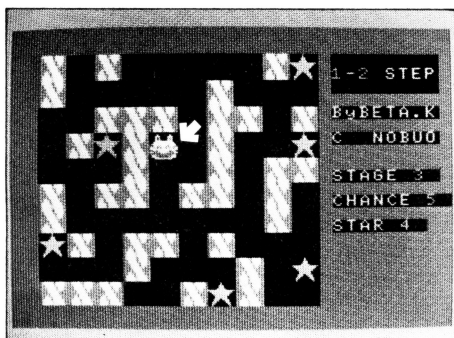
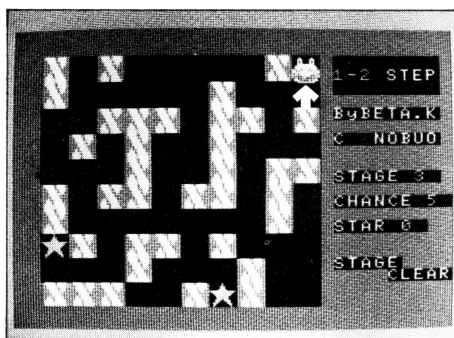
■変数リスト
X，Y……パンプネコの座標
V，W……パンプネコの表示用座標
RO……ラウンド数
C……チャンス
ST……残りの星数
S(n)……各面における星数

■プログラムの説明

10～180	初期設定
190～240	ゲームスタート
250～420	画面設定
430～550	メインルーチン
560～610	ゲームオーバー処理
620～670	面クリア処理
680～760	キャラクタデータ
770～830	面データ

⬆たとえば3面のクリア法を紹介しよう。まず、これが初期画面。矢印の先にパンプがいる

⬇下、右、右、右、下、下、下とパンプを動かしてここにくる。視線をちょっこちょことルールどおりに動かしてみて追ってみよう

⬅上、上、左、右でここに来て、上に行くとワープすることになる。ワープのときは考えないとアウトになりやすい

⬅ここで一回、下に降りてワープ。そこから上に連続ジャンプして真中の2つの星を取る。そこから、左へ（次ページへ）

〈ONE-TWO-STEP〉 幼い頃、"3歩1歩"という、跳躍力と、運と、タイミングと、若干の頭悩を要するゲームが流行っていたが……。とりあえず、頭を使うゲームなんだ。でも、他のパズルゲームのように、深く考える必要もなく、1ケタのたし算さえわかっていればできる（？）ゲームなので、めんどーなことではない。……てなわけで、パズルゲームがニガテなキミは、このゲームで訓練をかさね、パズル能力を身につけよう。（少女ゆき）

●ここから、左、左、左、右で星を2個獲得。あとはずーっと上に昇っていく。上の端でいったんワープしてずっと下のほうに出る。もう完成間近

●そして、ちょこっと下にいって、ほうら、面クリア。と、まあこんなふうにやっていくのだ。担当はよっちゃん、技術指導はエイキチでした

```
10 CLEAR200,&HEFFF:SCREEN1,2:WIDTH32
20 COLOR15,1,3:KEYOFF:DEFINTA-Z
30 FORI=ØTO2:READA$:FORJ=ØTO31
40 VPOKE14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*
2+1,2)):NEXT:NEXT
50 FORI=ØTO2:READA$:FORJ=ØTO31
60 VPOKE768+I*64+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+
1,2)):NEXT
70 READA$:VPOKE82Ø4+I,VAL("&H"+A$):NEXT
80 AD=&HFØØØ:FORI=ØTO11:READA$
90 POKEAD+I,VAL("&h"+A$):NEXT:DEFUSR=AD
100 FORI=ØTO6:FORJ=1TO1Ø:READA$(I,J)
110 NEXT:READS(I):NEXT
120 VPOKE8198,145:VPOKE8199,145
130 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
140 B$(Ø)="  "+A$+"  "
150 B$(1)="hj"+A$+"ik"
160 B$(2)="`b"+A$+"ac"
170 B$(3)="  "+A$+"  "
180 V(3)=2:V(7)=-4:W(1)=-4:W(5)=2
190 '———— start ————
200 IFPLAY(Ø)THEN2ØØ
210 PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8):CLS
220 RO=Ø:SC=Ø:PRINT"   LEVEL (1-5)"
230 C=VAL(INKEY$):IFC<1THEN23Ø
240 C=(C-1)MOD5:C=C+1
250 '———— draw ————
260 PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8)
270 PLAY"S8M5ØØØR4O5L8CDEFG4E4L8FEDEC"
280 A=USR(Ø):R=(ROMOD7):X=Ø:Y=Ø
290 FORI=1TO1Ø:FORJ=1TO1Ø
300 A=VAL(MID$(A$(R,I),J,1))
310 LOCATEJ*2,I*2:PRINTB$(A)
320 X=X-(A>2)*(J*2):Y=Y-(A>2)*(I*2)
330 NEXT:NEXT:ST=S(R)
340 LOCATE23,2:PRINTSPC(8)
350 LOCATE23,3:PRINT"1-2 STEP"
360 LOCATE23,4:PRINTSPC(8)
370 LOCATE23,6:PRINT"ByBETA.K"
380 LOCATE23,8:PRINT"C  NOBUO"
390 LOCATE23,11:PRINT"STAGE";RO+1
400 LOCATE23,13:PRINT"CHANCE";C
410 LOCATE23,15:PRINT"STAR";ST
420 IF(STICK(Ø)>Ø)*STHEN42Ø
430 '———— main ————
440 S=STICK(Ø)
450 V=X+V(S):V=((V+18)MOD2Ø)+2
460 W=Y+W(S):W=((W+18)MOD2Ø)+2
470 PUTSPRITE2,(V*8,W*8),15,2
480 PUTSPRITE1,(V*8,W*8),8,1
490 PUTSPRITEØ,(V*8,W*8),4,Ø
500 A=VPEEK(6144+V+W*32)
510 IFA=96THENPLAY"s9m5ØØØo5c6":ST=ST-1:
LOCATEV,W:PRINTB$(Ø)
520 IFA=1Ø4THENPLAY"s8m1ØØØo3c8":C=C-1:G
OTO 55Ø
530 X=V:Y=W
540 IFST=ØTHEN63Ø
550 IFC+1THEN4ØØ
560 '———— out ————
570 PLAY"S8M22ØØO4L12EEDECGF"
580 LOCATE23,18:PRINT" GAME "
590 LOCATE26,19:PRINT" OVER "
600 VPOKE659Ø,28
610 IFSTRIG(Ø)THEN2ØØELSE61Ø
620 '———— clear ————
630 PLAY"S9M5ØØØO5L12DEFDCDC"
640 LOCATE23,18:PRINT"STAGE"
650 LOCATE27,19:PRINT"CLEAR"
660 RO=RO+1:VPOKE6652,48
670 IFSTRIG(Ø)THEN26ØELSE67Ø
680 '———— data ————
690 DATAØØØØØ8Ø8ØØØØØØC42AØØCØØØCØØ2Ø3ØØ
ØØØØ1Ø1ØØØØØØØ2354ØØØ3ØØØ3CØCØØØ
700 DATAØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ183C3F1FØFØØ
ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ183CFCF8FØØØ
710 DATAØ81C1C1C1F3F7F7FFFFFE7C3CØ6Ø7Ø1F
1Ø383838F8FCFEFEFFFFE7C3Ø3Ø6ØEF8
720 DATAØ1Ø1Ø3Ø3Ø7FF7F3F1FØFØF1E1C383Ø2Ø
ØØØØ8Ø8ØCØFEFCF8FØEØEØFØ7Ø3818Ø8,A1
730 DATA3E3E1F1FØFØFØ7Ø7Ø3ØB191D3C3E3E3E
7C7C7C3CB898DØCØEØEØFØFØF8F8FCFC,F8
740 DATAFFFFFFFFFFFFFFFF,4Ø
750 DATA21,ØØ,18,3E,7Ø,Ø1,ØØ,Ø3,CD,56,ØØ
,C9
760 DATA13112ØØØ12,ØØØØ1Ø1ØØØ,Ø1211ØØ1Ø1
,ØØ1Ø21Ø1ØØ,1ØØØ1ØØØ1Ø,Ø11ØØØ121Ø,Ø21Ø22
Ø1ØØ,Ø111ØØØØØØ,Ø1ØØØØ11Ø1,ØØØ11ØØØØ2,7
770 '———— data ————
780 DATAØ31ØØ121ØØ,1Ø1ØØØØØ1Ø,ØØ1211Ø1ØØ
,Ø121ØØØØ1Ø,Ø1ØØØ11Ø1Ø,ØØØØ1ØØ21Ø,1Ø11ØØ
112Ø,21Ø21ØØØ1Ø,Ø1Ø1ØØ1Ø1Ø,ØØØØØ1ØØØØ,6
790 DATA131ØØØØØ12,1ØØØØØ1ØØØ,ØØ111Ø11Ø1
,Ø1212211ØØ2,ØØØ1221Ø11,1Ø11Ø11Ø1Ø,1ØØØØØ
ØØ1Ø,21Ø11Ø1ØØØ,ØØØ1ØØØ1Ø2,111Ø2121ØØ,9
800 DATA131ØØØ11Ø1,1Ø21Ø1ØØØØ,Ø11Ø21Ø1Ø1
,ØØØ11ØØØ1Ø,11Ø12ØØ1ØØ,ØØØ11Ø1Ø2Ø,1Ø11ØØ
ØØØ1,1ØØØ111Ø11,212ØØØ21ØØ,1ØØØ1Ø1ØØ1,7
810 DATAØ3111ØØØ1Ø,1Ø112Ø1ØØØ,Ø21ØØØØ111
,Ø11Ø11212Ø,121ØØØ1ØØ1,ØØ11Ø1ØØØØ,121ØØ1
Ø121,111Ø1ØØ111,1ØØ1Ø1ØØØØ,ØØ121ØØØ1Ø,6
820 DATA12ØØ11Ø11Ø,11Ø1ØØØØØØ,12ØØØ12111
,1ØØ1Ø212ØØ,1Ø1213ØØ1Ø1,ØØ1ØØ1ØØØØ,111ØØ
ØØ1Ø1,1ØØØ1Ø12Ø,12121ØØØ11,1111111112,9
830 DATAØ1Ø12ØØØØØ,12121Ø11Ø1,ØØØØØØØ1ØØ
,1Ø1ØØ1Ø111,ØØ21Ø1Ø1ØØ,11Ø1Ø121Ø1,21Ø1Ø2
1ØØØ,1131ØØØØ12,Ø21ØØØ11Ø1,Ø12Ø1ØØØØØ,7
```

●MSX系

〈ゆみちゃんトマト〉 ねんまつはつまんね（年末はつまんね）（京都府・むいむうるあ） ☆お母さんのお手伝いを少しはしなきゃいけませんよ。1カラグラム☆

〈ウニウニ会話シリーズ〉「あの山はいい山だったな。おまえ、登ったか？」「いいやまだ。」（北海道・茂っつあん） ☆シンプルでタイトなリズムの会話ね。変にいじってない、こういうのって好きだナ。3カラグラム☆

LET'S RETURN（レッツ リターン）

FOR X1シリーズ Hu-BASIC

4つの宝石を中央の穴に帰そう！

マーブル、オニクス、クリスタル、ルビーの4つの宝石がある穴のなかに納まっていました。ところが、ある日、ある不思議な力によって穴から飛び出し、ちらばってしまいました。そこで、力をあわせてもとの穴に戻ろうとするのでしたが……。

うーむ、いま流行のRPGのゲームストーリーみたいだ。ところが、ギッチョン、パズル風玉入れゲームなのでした！

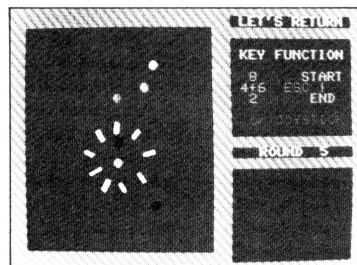
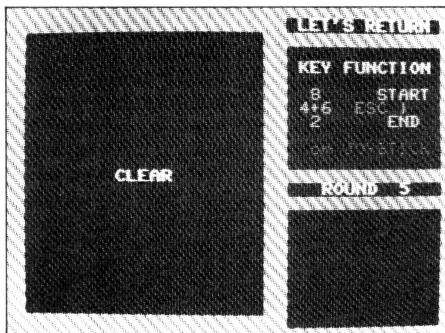
RUNするとピンポロピンポロと妙なる音をたてながら、PCG定義。そして、画面が描かれてオプションモードへ。なんと、画面の右下の四角いスペースが伝言板になっているのだ。スクリーンエディタを使ってメッセージなんかを書いちゃおう。もっとも、ゲームには関係ないけどね。

✪障害物がないのでラクチンそーなラウンド5でわたくしパンプが模範演技をば……

✪わっはっはっ。あっというまに2個の宝石を中央の穴に入れたわたくしであった

ゲームをやりたくなったら［ESC］キーを押す。ラウンド数がルーレットのようにクルクル回るので頃合を見計らってスペースキー、ヒット。そこで止まっだラウンドから始まる。げげっ、ニュータイプのいーかげんさ。

テンキーで4つの宝石を上下左右に動かして、中央の穴に入れればOK。しかし、4つの宝石は連動しているし、反応は鈍いし、壁にあたったら困ったもんだ。

で、一定軌道を動く穴があるけど、これがクセモノ。この穴に宝石が落ちると、それまで中央の穴に入っていた玉が出てきちゃうのだ。時間制限やゲームオーバーがないのでおこたに入ってのんびりやるにはいいゲームだな。

✪うげげ。動く穴に落とししまった。いやーん、全部出てきちゃ、にゃおおおおおん

✪でも、なんとかクリアしました。うーん、意外と苦戦してしまった。え？　コツ？　そんなもんにゃいよ

BY 加藤邦道

回りに頭文字H.K.が3人もおることに気がついた。

1人は八百津っちゅう山奥から学校に通っとるやつ。1人は石庭を「いしにわ」、臨場感を「りんばかん」と読むやつ。もう1人はうちの兄である。(続く)

■変数リスト

K$, S……キー入力
R……面数
P$(n)……面パターン
X(n), Y(m)……宝石の座標
X, Y……穴の座標
H(n), V(m)……宝石の移動方向
H, V……穴の移動方向
L(n)……宝石の状態
C$(n)……宝石のキャラクタ
P$……CGパターン

■プログラムの説明

行	内容
100	初期設定
110〜120	落書きループ
130〜140	ルーレット
150〜220	面パターン表示
230〜250	変数設定
260	キー入力
270〜300	方向決定
310〜390	判定，表示
400	穴移動
410〜420	エスケープ入力
430〜440	方向決定
450〜460	判定，表示
470	ループ
480	玉のゴールイン
490〜510	面クリア
520〜630	初期画面作成
640	メッセージ
650〜700	キャラクタ定義
710	再定義防止用
720〜1190	面データ

■チェックポイント

X1turboのturboBACICでこのゲームをする場合は，90行の，(REM)を取り除いてちょんまげ。

〈ゆみちゃんトマト〉　ワタシサンタヲタンサシタワ（私、サンタを探査したわ！）（鳥取県・新田順也クン）　☆サンタクロースの季節はとっくに過ぎてしまったけれど、夢のあるほのぼのトマトね。私もサンタクロースの存在を信じてます。4カラグラム☆　かるいきびんなねこなんびきいるか（軽い機敏なねこ、何匹いるか？）（静岡県・Mr.X）　☆昔、『いなかっぺ大将』というマンガにニャンコ先生というやたらすごいねこが出てたの、覚えてるかナ？　4カラグラム☆

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■                                                    ■
30 '■               L E T ' S   R E T U R N              ■
40 '■                                                    ■
50 '■        @ Copyright  1985/10    by  K.KATO          ■
60 '■                                                    ■
70 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 '
90 'WIDTH ,25,0,1:KMODE:KLIST 0:CONSOLE
   '■■■■■■■■■■■■■■ INIT ■■■■■■■■■■■■■■
100 WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLS 4:INIT:SOUND 0,0:REPEAT OFF:GOSUB 640:GOSUB 520
   '■■■■■■■■■■■■■■ OPTION ■■■■■■■■■■■■■■
110 KEY 0,"":K$=INPUT$(1):IF K$=CHR$(27) THEN INIT:CGEN 1:GOTO 130
120 PRINT K$;:GOTO 110
   '■■■■■■■■■■■■■■ ROUND ■■■■■■■■■■■■■■
130 R=INT(RND*16):LOCATE 35,13:PRINT HEX$(R)
140 BEEP 1:BEEP 0:S=STRIG(0) OR STRIG(1):IF S=0 THEN 130
   '■■■■■■■■■■■■■■ MAKE ■■■■■■■■■■■■■■
150 ON R+1 RESTORE 720,750,780,810,840,870,900,930
160 ON R-7 RESTORE 960,990,1020,1050,1080,1110,1140,1170
170 READ D$:DEFCHR$(135)=HEXCHR$(D$)
180 FOR I=1 TO 2:READ D$:P$(I)="":FOR J=1 TO 55
190 P$(I)=P$(I)+RIGHT$("000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(D$,J,1))),4):NEXT J,I
200 CONSOLE 2,21,2,21:CLS:CONSOLE 2,22,2,21:FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 220
210 IF MID$(P$(I),J,1)="1" THEN PRINT "■"; ELSE PRINT " ";
220 NEXT:PRINT CHR$(28);:NEXT:CONSOLE
   '■■■■■■■■■■■■■■ GAME ■■■■■■■■■■■■■■
230 X(1)=2:X(2)=22:X(3)=2:X(4)=22:Y(1)=2:Y(2)=2:Y(3)=22:Y(4)=22:X=96:Y=16
240 H=8:V=-8:FOR I=1 TO 4:H(I)=0:V(I)=0:L(I)=1:C$(I)=CHR$(I+225):NEXT
250 SOUND 0,200:SOUND 1,10:SOUND 7,62:SOUND 8,16:SOUND 12,12:SOUND 13,8
   '■■■■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■
260 S=STICK(0) OR STICK(1):FOR I=1 TO 4:IF L(I)=0 THEN 470
270 IF S=2 THEN IF V(I)=1 THEN H(I)=0 ELSE IF V(I)=0 THEN V(I)=1 ELSE V(I)=0
280 IF S=4 THEN IF H(I)=-1 THEN V(I)=0 ELSE IF H(I)=0 THEN H(I)=-1 ELSE H(I)=0
290 IF S=6 THEN IF H(I)=1 THEN V(I)=0 ELSE IF H(I)=0 THEN H(I)=1 ELSE H(I)=0
300 IF S=8 THEN IF V(I)=-1 THEN H(I)=0 ELSE IF V(I)=0 THEN V(I)=-1 ELSE V(I)=0
310 LOCATE X(I),Y(I):PRINT " ":X(I)=X(I)+H(I):Y(I)=Y(I)+V(I)
320 IF CHARACTER$(X(I),Y(I))=" " THEN IF X(I)=12 AND Y(I)=12 THEN 480 ELSE 370
330 X(I)=X(I)-H(I):Y(I)=Y(I)-V(I):IF H(I)*V(I)=0 THEN 360
340 IF CHARACTER$(X(I)+H(I),Y(I))=CHARACTER$(X(I),Y(I)+V(I)) THEN 360
350 IF CHARACTER$(X(I)+H(I),Y(I))=" " THEN H(I)=-H(I) ELSE V(I)=-V(I)
360 H(I)=-H(I):V(I)=-V(I)
370 IF POINT (X(I)*8+4,Y(I)*8+4)>0 THEN 390
380 FOR J=1 TO 4:L(J)=1:NEXT
390 LOCATE X(I),Y(I):PRINT C$(I);
   '■■■■■■■■■■■■■■ HOLE ■■■■■■■■■■■■■■
400 COLOR 1:POSITION X,Y:PATTERN -8,"〒〒〒〒〒〒〒〒〒":X=X+H:Y=Y+V
410 IF INKEY$(0)=CHR$(27) OR STRIG(1) ELSE 430
420 COLOR 7:BEEP 0:CONSOLE 15,9,25,14:GOTO 110
430 IF X<16 OR X>176 THEN X=X-H:H=-H
440 IF Y<16 OR Y>176 THEN Y=Y-V:V=-V
450 POSITION X,Y:PATTERN -8,HEXCHR$("C381000000000081C3")
460 IF CHARACTER$(X/8,Y/8)>"●" THEN COLOR 7:GOTO 380
470 COLOR 7:NEXT:GOTO 260
   '■■■■■■■■■■■■■■ FALL ■■■■■■■■■■■■■■
480 L(I)=0:BEEP 0:PLAY "O4C0DE":IF L(1)+L(2)+L(3)+L(4)>0 THEN 250 ELSE COLOR 1
490 POSITION X,Y:PATTERN -8,"〒〒〒〒〒〒〒〒〒":COLOR 7:LOCATE 10,12:PRINT "CLEAR"
500 PAUSE 30:IF R=15 THEN CONSOLE 15,9,25,14:GOTO 110
510 R=R+1:LOCATE 35,13:PRINT HEX$(R):GOTO 150
   '■■■■■■■■■■■■■■ SCREEN ■■■■■■■■■■■■■■
520 CGEN 1:LINE (0,0)-(39,24),"■",BF:LINE (2,2)-(22,22)," ",BF
530 LINE (25,1)-(38,1)," ":LINE (25,3)-(38,11)," ",BF
540 LINE (25,13)-(38,13)," ":LINE (25,15)-(38,23)," ",BF
550 LOCATE 26,1:PRINT "LET'S RETURN":LOCATE 26,4:COLOR 6:PRINT "KEY FUNCTION"
560 LOCATE 26,6:COLOR 4:PRINT " 8 ";:COLOR 5:PRINT "     START"
```


リスト次ページに続く

〈ゆみちゃんトマト〉 るびいをいびる（ルビーをいびる）（埼玉県・中曽根慶継クン） ☆何年か前に、寺尾聰が『ルビーの指輪』という曲を大ヒットさせていましたね、そういえば……。2カラグラム☆ だんしてつくってしんだ（男子、鉄、食って死んだ）（(神奈川県・佐藤恵一クン） ☆鉄をバリバリ食べてもまだ元気にしている人がいるのなら、会ってみたいもんです。3カラグラム☆

```
570 LOCATE 26,7:COLOR 4:PRINT "4+6";:COLOR 3:PRINT "  ESC |   "
580 LOCATE 26,8:COLOR 4:PRINT " 2 ";:COLOR 5:PRINT "      END "
590 LOCATE 27,10:COLOR 2:PRINT "or JOYSTICK"
600 LOCATE 28,13:COLOR 7:PRINT "ROUND  0"
610 LINE (0,0)-(319,199),PSET,1,BF
620 COLOR 1:POSITION 96,96:PATTERN -8,HEXCHR$("C381000000081C3")
630 COLOR 7:CONSOLE 15,9,25,14:RETURN
    '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ PCG ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
640 LOCATE 13,12:PRINT "WAIT A MINUTE!":KEY 2,"REPEAT ON"+CHR$(13)
650 FOR I=0 TO 255:SOUND 0,RND*32:SOUND 1,0:SOUND 7,62:SOUND 8,15
660 P$=LEFT$(CGPAT$(I),8):DEFCHR$(I)=P$+P$+P$:NEXT
670 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("002040400000000000387CFEFEFC782000387CFEFEFE7C3800")
680 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("002040400204180000204040000000000387CFEFEFE7C3800")
690 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("387CFEFEFC782000387CFEFEFE7C380000204040000000000")
700 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("387CFEFEFC782000002040400000000000387CFEFEFE7C3800")
710 SCREEN 0,1:KBUF ON:KEY 0,"640 RETURN"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13):END
    '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
720 DATA 0000000000000000AA005500AA0055000000000000000000
730 DATA 0000000000000000EEEEE42542212A110950884A8442542212A1189
740 DATA B910984884A24425122128910944884A244757200000000000000000
750 DATA 870F1E3C78F0E1C30000000000000000870F1E3C78F0E1C3
760 DATA 00000000000000000000000000000000000000FBE7E3EE1F0FA1F83E
770 DATA 1F05F1F877CF87DFFC00000000000000000000000000000000000000
780 DATA 0000000C3870F1E3C78F0E13C78F0E1C3870F1EFFFFFFFF
790 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000044E0E36608954
800 DATA EF91404489C2200000000000000000000000000000000000000000000
810 DATA 00000000000000000000004040420202C0E4F64E4F420242
820 DATA 0000000000000000FF9D21010909C87848424239D200000000000000
830 DATA 0000000000000071C8225140128A18E450441CF70000000000000000
840 DATA 00000000000000000000000000000000AA55AA55AA55AA55
850 DATA 0000000000000000CE600C0180C38604001000E0000000A82A054
860 DATA 2A05415000000007000800206 1C301803006730000000000000000
870 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF3C1E0F87C3E1F078C3E1F0783C1E0F87
880 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
890 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
900 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF2020FF020202FF20
910 DATA 0000000001FFC00040000200101010808084040420002100010FC
920 DATA 3F080008400042020210101080808004000020003FF8000000000
930 DATA 00204040000000000387CFEFEFE7C380000020404000000000
940 DATA 00000000007F000C060080080800204001041F04210421082108 4
950 DATA 21084108420842 0F820800204001010010060 3000FE000000000000
960 DATA 4444FF444444FF444444FF444444FF444444FF444444FF44
970 DATA 000000080000200000800002002008028080220802088020280000
980 DATA 0000140401104010440101401004004000010000040000100000000
990 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF7F3E1C0810387CFE
1000 DATA 0000000000000003F8000000000000000020E081000408822044
1010 DATA 220441102000810704000000000000000001FC000000000000000
1020 DATA 0000000000000000777777 00DDDDDD0000000000000000
1030 DATA 000000000000000000000000000F0FF0F8E1CFC70E1E3870F1C3878
1040 DATA C3878E1C3C70E1E3870F1C39FE7F8000000000000000000000000
1050 DATA 0000000000000000FEFEFEFEFEFEFE00FEFEFEFEFEFEFE00
1060 DATA 00000000000080000400082080210800880024800088000000FC
1070 DATA 3F000000011000124001110010840104100020000100000000000000
1080 DATA 00000000000000020203E020202E3202 0203E020202E320
1090 DATA 030600183000C180060C003060018303F417FFC07F000000000000
1100 DATA 0000000000000FE03FFE82FC0C180060C003060018300 0C180060C0
1110 DATA 0000DB6132DA00000000DB6132DA0000000000000000000000
1120 DATA 00000000000000003FF00100800B04005020020100100800FFC007F
1130 DATA C0000003FF001FC800E24007FE00000000003FC001FE000000000000
1140 DATA 0000000000000000FB0AFB00BFA0BF0000000000000000000
1150 DATA 000001FFF00807807FFC33FFE19FFF000000000000000700004400 02
1160 DATA 4000224000E000000000100001400000A000050000280000800000 0
1170 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1180 DATA 000000000000000004319C22524112820894104 4A0822504112820 3F
1190 DATA 62089090448482242411212089090 44A483A4C40000000000000000
```

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉 A「阪神が優勝して、やっとHが抜けたね。」B「何、それ?」A「半信（HANSHIN）→安心（ANSHIN)」（兵庫県・あいうえ男） ☆去年の阪神フィーバーはホントにすごかったものね。4カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉 すましかいかんよんかいかします（須磨市会館4階、貸します)（兵庫県・サザンクロスＥＸＰ） ☆『源氏物語』にも登場する須磨に4カラグラム☆

ボウリング
BOWLING

FOR X1シリーズHu-BASIC

大勢でやると燃えてくる、わりといーかげんなゲーム

いまだに細々と人気のあるボーリング。あきらめずにがんばってね、リツコさん。

さて、わかりやすい遊び方。

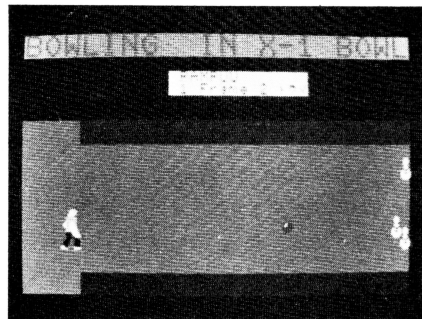
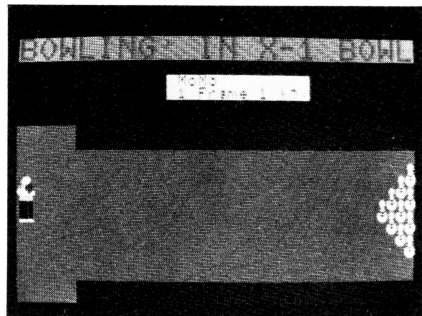
①RUN〔RETURN〕、まずPCG、画面をセットするのでしばし待たれい
②タイトル、ミュージックのあと、プレイヤーの人数をきいてくる。1～4を入力して〔RETURN〕
③次に1人ずつ名前を入力〔RETURN〕
④んで、プレイ
⑤プレイはプレイヤー1の1、2投目、そしてプレイヤー2の1、2投目……と進んでいきます
⑥投球は[8]と[2]で人を左右(画面上で上下)に動かし、ここぞというところでスペースキーを押すと、テッテケと人がボールを転がすわけだ。こっから運を天(RND関数)にまかせて見つめましょう。
⑦1回投球するたびにスコアを表示。スペースキーを押すと次の投球に移る
⑧あとはふつうのボーリングと同じだお。で、10フレーム終わるとエンディングテーマが流れて、リプレイをきいてくるので[Y]キーを押して再開。

でも、このボーリング、腕よりも運なんだよねー。いーかげん。けれども、大勢でやると意外に燃えてしまう。パンプとでぶ大先生はこれでさらに〆切を遅らせました。

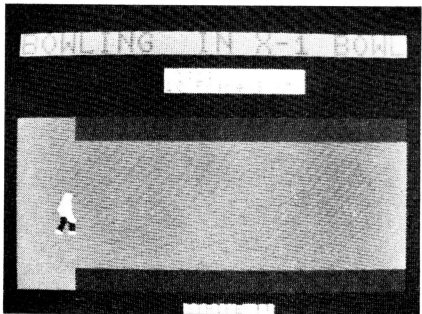
BY nori

青年の主張『プログラムを作るということ』パラパラ。コホン。えー、本日は晴天なり。テスッテスッ。

それは、いとをかし、です。自分のやりたいことをプログラムにすること、パソコンの対応、バグ取り、そして動いたときのなんともいいようのない気持ち、すべてプログラムを作らなければ味わえない、真に"いとをかし"の状態なのでRと思いますよ……また採用されるようガンバロっと。

○パンプとMOMOの白熱の試合。はじまりっ。パンプ、1フレーム目で早くもスプリットになりました。これが取れるか？（取れなかつただ）

○MOMOが慎重に位置を決めています。「もう、ちょっと右じゃないかな？」「えー、これでいいんですよぉ」ヒゲ坊やで意固地なMOMO

○とんとんとゲームは進み、9フレーム目が終わった。うーん、なかなかいいスコアだ（そうかな？）。このまいけばパンプの勝ちなのだ

○ところがMOMOが10フレーム目の3投目でストライクを出しちまった。うーん、だてに口ヒゲをはやしてないな。最後でパンプの逆転負け

〈BOWLING〉 ボーリングといえばむかしはよく行ったんだけれども、この編集部に入ってからは1回しかやってないな～。そのときのメンバー6人のうち、今編集部に残っているのはよーこちゃんとボクの2人だけ。あ～さみしいな。ところでこのボーリングゲーム、思ったとおりにボールがころがってくれない。そりゃあ ボクが本物のボーリングやっても大差ないけれど、もうちょっとましな気もする。あ～急にボーリングしたくなってきただ。（パンプ）

■変数リスト
A(n,m)……トータルスコア
A$(n,m)……得点のキャラクタ
P(n)……ピンフラグ
Q(n)……転倒処理用
G……1投目のピン数
F……2投目のピン数
M……3投目のピン数
PL……プレーヤーの人数
MN$……人のキャラクタ
M1$,M2$……ファンファーレ

■プログラムの解説
10～ 25　画面表示
30～100　タイトル
105～135　スコア表
140　データ設定
145～165　メインルーチンスタート
170～195　得点記憶
200～215　得点表示
220～230　エンドルーチン
235～240　表示サブルーチン
245～270　10フレーム用
275～335　投球メインルーチン
340～405　投球アクション
410～450　ピン転倒処理
455～600　PCG設定，PCGデータ

```
10 GOSUB 455:IF PEEK(1)=&HFA ELSE KLIST0:KMODE0:CONSOLE0,25
15 KBUFOFF:CLICKOFF:WIDTH 0:SOUND13,0:SOUND11,136:SOUND12,19:PLAY120:SCREEN1,0:P
RW40:CLS4:CGEN:CSIZE3:COLOR3,1:PRINT#0"BOWLING  IN X-1 BOWL":LINE(0,0)-(319,14),
PSET,4,BF
20 T$=HEXCHR$("00AA00005500"):T2$=HEXCHR$("00AA550055AA"):FORA=56TO160STEP104:LI
NE(48,A)-(319,A+15),PSET,BF,T$:LINE(0,A)-(47,A+15),PSET,BF,T2$:NEXT
25 LINE(0,72)-(319,159),PSET,BF,T2$
30 SCREEN1,1:COLOR5:CLR
35 PRINT"■■■■   ■■■  ■  ■■  ■■■ ■  ■ ■■■
40 PRINT"■  ■ ■  ■ ■  ■  ■  ■ ■■ ■ ■
45 PRINT"■  ■ ■  ■ ■  ■  ■  ■ ■■■■ ■
50 PRINT"■■■■ ■  ■ ■ ■■  ■  ■ ■ ■■ ■ ■■
55 PRINT"■  ■ ■  ■ ■■ ■  ■  ■ ■  ■ ■  ■
60 PRINT"■  ■ ■  ■ ■  ■  ■  ■ ■  ■ ■  ■
65 PRINT"■■■■   ■■■  ■  ■■■■ ■■■ ■  ■ ■■■
70 COLOR1:PRINT:PRINT"     IN X-1 BOWL              BY N.KOYAMA
75 COLOR3:LOCATE10,15:PRINT"< KEY FUNCTION >
80 COLOR6:LOCATE13,18:PRINT"8    ..LEFT
85 PRINTTAB(13);"2    ..RIGHT
90 PRINTTAB(11);"SPACE ..THROW":PLAY"V16O4R3+C1B+C3CCG1FEG+C3+CGF1EDEFGAB+C3
95 LOCATE12,23:INPUT"PLAYER (1-4)";NU:IF NU<1OR NU>4 GOTO95
100 FORA=1TO NU:LOCATE8,23:PRINTTAB(31):LOCATE8,23:PRINT"PLAYER";A;" NAME";:INPU
TN$(A):NEXT
105 SCREEN0,1:CLS4:CSIZE3:COLOR4:LOCATE12,0:PRINT#0"* SCORE *
110 CSIZE1:COLOR6:LOCATE0,4:PRINT#0"FRM.";:FORA=1 TO 10:PRINT#0A;:NEXT:PRINT#0"T
otal";
115 COLOR3:LINE(0,31)-(319,176),PSET,3,B
120 FORA=32TO248STEP24:LINE(A,32)-(A,175):NEXT:LINE(280,32)-(280,175)
125 FORA=48TO144STEP32:LINE(1,A)-(318,A):LINE(33,A+15)-(279,A+15),PSET,5:NEXT
130 FORB=49TO145STEP32:FORA=44TO260STEP24:LINE(A,B)-(A,B+14),PSET,5:NEXT:LINE(27
2,B)-(272,B+14),PSET,5:NEXT
135 COLOR6:FORA=1TO4:LOCATE0,4+A*4:PRINT#0LEFT$(N$(A),4):NEXT:COLOR7:CC1$=CHR$(3
0,29,29):CC2$=CHR$(29,31):CC3$=CHR$(30,29)
140 M1$="V16O4D3DED1EGA3B1V15+D7V16+D5:":M2$="D3DED1EGA3B1A5+E3+E+DB1GAB3G3:":MN
$="mn"+CC1$+"kl"+CC1$+"ij"+CC1$+"gh":O=-10000:RESTORE140:FOR A=0 TO 9:READQ(A):N
EXT:DATA3,2,4,1,8,5,0,7,9,6
145 CGEN1:FORK=1TO10:FORPL=1TO NU:PLAY"G1G3G1A3B+C":T=0:F=0:G=0:SCREEN0,0:GOSUB
275:M=0
150 IFK=10 AND F+G=>10 R=G:S=F:CREV:COLOR7:GOSUB 275:GOTO245
155 A$(PL,K)=MID$("G123456789 ",G+1,1):A$=MID$("y123456789◢",F+1,1)
160 IFF+G=10 A$="◢":IF G=10 A$="x"
165 A$(PL,K)=A$(PL,K)+" "+A$
170 A=U(PL)+V(PL):L(PL)=L(PL)+A:IF A=10 L(PL)=L(PL)+W(PL):IF U(PL)=10 L(PL)=L(PL
)+X(PL):IF W(PL)=10 L(PL)=L(PL)+G
175 IF K>2 A(PL,K-2)=L(PL)
180 A=X(PL)+W(PL):B=L(PL)+A:IF A=10 B=B+G:IF W(PL)=10 B=B+F:IF G=10 B=B+O
185 IF K>1 A(PL,K-1)=B
190 B=B+F+G+M:IF F+G=10 B=B+O
195 A(PL,K)=B:U(PL)=W(PL):V(PL)=X(PL):W(PL)=G:X(PL)=F
200 PAUSE10:PLAY"G2GG+C3":CREV:COLOR7:SCREEN1,1:LOCATEK*3+1,PL*4+3:PRINTA$(PL,K)
205 IFZF(PL) LOCATEK*3-2,PL*4+4:PRINT#0USING"###";A(PL,K-1):ZF(PL)=0
210 IFA(PL,K)>=0 LOCATEK*3+1,PL*4+4:PRINT#0USING"###";A(PL,K) ELSEZF(PL)=1
215 GOSUB235:NEXT:NEXT
220 FORA=1TO NU:LOCATE35,A*4+4:PRINT#0USING" ###";A(A,10);:NEXT
225 PLAY"E3G1G3G1F3EG6G3A1F3A1+C3AG6G3A1+C3A1+CB3A1G+C3+D1+EG3+C1BB3G1B3+D+CGC+C
:V12O3R3G5CGC5 A5+CG7A5+CG+CB7+C5R3+C
230 CGEN:LOCATE14,23:INPUT"TRY AGAIN";A$:IFA$="Y" CLS4:GOTO30 ELSE WIDTH80:INIT:
END
235 COLOR2:CFLASH1:LOCATE14,23:PRINT"PUSH SPACE":CFLASH:COLOR7
240 IF INKEY$(0)=" " RETURN ELSE240
245 QO$="G123456789x":IF R=10 S=G:G=F
250 IFR+S<20 GOTO260
255 GOSUB275:A$(PL,K)="x x"+MID$(QO$,G+1,1):GOTO270
260 A$=MID$(QO$,R+1,1):IFR<>10 A$(PL,K)=A$+" _ヲ+MID$(QO$,G+1,1):GOTO270
265 A$=A$+" "+MID$(QO$,S+1,1):A$(PL,K)=A$+MID$("y123456789◢",G+1,1)
270 O=0:M=G:F=S:G=R:GOTO170
```

〈ゆみちゃんトマト〉 いかすまりおはおりますかい（いかすマリオはおりますかい？）（北海道・茂木雅裕クン） ☆マリオブラザースの人気はものすごいねっ！ 関係ないけど、私は江戸弁って好きなんだ。3カラグラム☆ たかのあいたいあのかた（タカの会いたいあの方）（長野県・山口秀吾クン） ☆とんねるずも大人気ですよね。たかさんは、ちょっと乱暴だけど、やっぱりおもしろいから好きです。3カラグラム☆

```
275 FORA=0TO3:FORB=-A TO A STEP2:LOCATEA+36,B+13:PRINT"a"+CC2$+"b";:NEXT:NEXT
280 FORA=0TO9:P(A)=1:NEXT:T=T+1
285 H=1:GOSUB340:COLOR5:CREV1:LOCATE17,23
290 IFC=8 OR C=21 PRINT"GUTTER";:PLAY"-C3-C-C--C":G=0:GOTO310
295 GOSUB410:LOCATE17,23:CREV1:G=10-B
300 IFG=10 PRINT"STRIKE ww";:PLAYM1$+M1$+M1$:PLAYM2$+M2$+"O3V12R5G7A+DG5":RETURN
305 PRINTG;" PIN"
310 T=T+1:IFT>3 RETURN
315 H=2:GOSUB335:IFC=8 OR C=21 GOTO325
320 GOSUB410:F=10-G-B:IFF GOTO330
325 LOCATE17,23:CREV1:COLOR5:PRINT"  MISS  ":PLAY"+C3B1B":F=0:RETURN
330 LOCATE17,23:CREV1:PRINTF;" PIN ":RETURN
335 PAUSE 10
340 C=14:LOCATE15,3:CGEN:COLOR5:CREV1:PRINTUSING" &             &";N$(PL)
345 LOCATE15,4:PRINTUSING"## Frame## ﾄｳﾒ";K;T:CREV:COLOR7:CGEN1
350 CONSOLE5,20,0,36:CLS:CONSOLE:LOCATE0,C:PRINTMN$
355 A$=INKEY$(0):IFA$="" GOTO355
360 PLAY"-G1":IFA$="2" IF C<19 LOCATE0,C-3:PRINT"  ":C=C+1:LOCATE0,C:PRINTMN$
365 IFA$="8" IFC>9 LOCATE0,c:PRINT"  ":C=C-1:LOCATE0,C:PRINTMN$
370 IFA$=" " ELSE 355
375 FORA=1TO4:PLAY"C0G":LOCATEA-1,C:PRINT" "+CC3$+" "+CC3$+" "+CC3$+" ":IFA<4 LO
CATEA,C:PRINTMN$:NEXT
380 LOCATEA,C:PRINT"uv"+CC1$+"st"+CC1$+"qr"+CC1$+"op":PLAY"+E0+G
385 Z=C:D=11/100*(SGN(RND*3+12-C)*(.15+TAN(RND*π-π/2)/15)*2/H)
390 FORB=7TO34:PLAY"-G0":C=C+D:IFC<9 C=8
395 IFC>19 C=21
400 LOCATEB+(B>7),Z:PRINT"  "+CC1$+"  ":LOCATEB,C:PRINT"ef"+CC1$+"cd":Z=C:NEXT
405 C=INT(C*10)/10:LOCATE34,Z:PRINT"  "+CC1$+"  ":RETURN
410 PLAY"+A0+G+F+G+A":CREV:Y=0:IF C=14.5 Y=1
415 FORA=0TO6:B=10+2*A:Z=(ABS(B-C-SGN(D)/8)/3+.5+ABS(D)/3)/3
420 IFP(A)=1 IF Y+1.2-Z*Z>RND P(A)=1-H
425 IFA>1 AND A<5 IFP(A+5)=1 IF Y+1-Z*Z>RND P(A+5)=1-H
430 NEXT
435 Y=10:Z=0:FORA=0TO3:FORB=-A TO A STEP2:IFP(Q(Z))=1 GOTO450
440 Y=Y-1:IFP(Q(Z))=2-H GOTO450
445 LOCATE36+A,13+B:PRINT" "+CC2$+" ";:PLAY"-D0-E
450 Z=Z+1:NEXT:NEXT:B=Y:RETURN
455 WIDTH 0:INIT:LOCATE13,13:PRINT"PCG SETTING
460 FORA=48TO57:GOSUB475:NEXT:FORA=65TO90:GOSUB475:NEXT:A$=LEFT$(CGPAT$(230),8):
DEFCHR$(230)=A$+A$+A$:DEFCHR$(32)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000
0000000000")
465 RESTORE480:FORA=97TO121:READA$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$):NEXT
470 RETURN
475 C$="":FORB=1TO8:C=ASC(MID$(CGPAT$(A),B)):C$=C$+CHR$(C OR C/2):NEXT:DEFCHR$(A
)=C$+C$+C$:RETURN
480 DATA 00183C3C18183C00183C3C18183C00183C3C18183C
485 DATA 1842BDC3FFFF7E3C7E7EFFFFFFFF7E3C1842BDC3FFFF7E3C
490 DATA 000000000020404000000000070F1F1F000000000020404
495 DATA 000000000000000000000000C0E0F0F000000000000000000
500 DATA 00000000000000001F1F0F0700000000000000000000000
505 DATA 0000000000000000F0F0E0C00000000000000000000000000
510 DATA 0F1F1F1F1F1F07000F1F1F1E1F1F070000000306070F073F
515 DATA 80C0C0E0E0C0800080C0C0A0E0C0F0F80000C0A0E0C08000
520 DATA 0000787B7F3F0E0007017F7B7F3F1F007E7E7E7B7F3F1F1F
525 DATA 0000000048C9C0000FCFCFCFCFC9CF800000000048CFCF8F8
530 DATA 00001F1F1F1F1F1F1F000000000000001F1F00000000000
535 DATA 0000B8B8B8B8B8F800000000000000F8F800000000000
540 DATA 1F1F1F1F1F1F1F1F000000000000001F1F000000000001F1F
545 DATA B8B8B8B8B878BC000000000000078BC00000000000078BC
550 DATA 0000070F0F0F0F0F0000070F0F0F0F0F000000000000010103
555 DATA 0000F0F8F0F8F8F00000F0F8F0D8F8F00000000F0D8F8F0
560 DATA 0300000000103131030000F000F103F3103070F0F0F1F3F3F
565 DATA E00000040E0E0F0E000F800F8E0F8F0E0F0F8F8F8F8F8
570 DATA 110000000F0F0F0F1F000F0000000001F0F0F0F00000000
575 DATA F0F8F87CFCFEBFBEF8F8F87C7C3E1F0EF8F8F8FC7C3E1F0E
580 DATA 0F1F3E3E7C7CF8780000000000040E0780000000000040E078
585 DATA 9E1F1F1F1F1F1E1F00000000000001E1F00000000000001E1F
590 DATA 383838383800380038383838380038003838383838003800
595 DATA 81C3E7FFFFE7C38181C3E7FFFFE7C38181C3E7FFFFE7C381
600 DATA 0000007E7E000000000007E7E000000000007E7E000000
```

●X1系

〈ウニウニ会話シリーズ〉 アナウンサー「打った〜、センター前ヒットです。」解説者「この選手は足がありますからねエ。」（足が速いということ）視聴者「足がなくちゃ、野球ができないじゃないか、バーカ。」（神奈川県・佐藤博明クン） ☆おばけはどうやって野球するのかナ？ 3カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉 ねみつめるめつみね（ね、みつめる目、罪ね）（新潟県・風来） ☆まるで化粧品のコピー。4カラグラム☆

宇宙旅行に小惑星の魔手が、いざというときはワープだ。

Wespadow

ウェスパドウ

FOR X1シリーズ Hu-BASIC

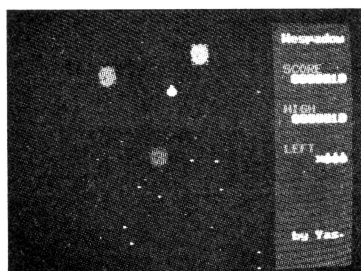
◆自分に向かってとんでくるアステロイドは確実に破壊しよう。でないと死ぬ

回転とワープしかできない宇宙船

Wespadow……どーゆー意味でしょうか？ MOMO「スペルミスじゃない？」、エイキチ「辞書にのってないんですか」、少女ゆき「あら、わたし書き間違ったかしら」、よっちゃん「あー、それは」、㋐「ふおっふおっふおっ」。聞くんじゃなかった。

ストーリーだ。

２９××年、人類はワープ航法を実現し、ついに宇宙旅行時代がやってきた。ところが、いつのまにか、シップが故障し、航行不能になってしもうた。不時着したところが、なんとあの危険でいっぱいのアステロイド・ベルト。小惑星が集団でぶつかってくる！ 助かる見こみはほとんどないが、小惑星を撃ち壊せ！ いざというときはランダム・ワープだ。少しでも長く生き延びてくれ。

テンキーの[4]、[6]で中央のシップを左右に回転させて、[X]キーのミサイルで小惑星を撃破しよう。[Z]キーで緊急ワープができるが、どこに出るかわからないので、一瞬たりとも気が抜けない。しかも、シップは故障中で、回転以外はできないのだ。５機やられたら、ゲームオーバー。スタートとリプレイは、ヒット・エニィ・キーだ。

◆それでも危ないときは必殺ワープ。でないと死ぬ。ただし、どこに出るかわからないので、やっぱりときどき死ぬ

注意！

turboBASIC(CZ-8CB02 or CZ8FB02) もしくはNEWBASIC(CZ-8CB01 V2.0 or CZ-8FB01 V2.0)ではこのプログラムは動かないのです。

それからこのプログラムはRUNするとファンクションキーの5(F5)がRUN50になってしまうので、注意してね。

私はむかしむかしそのまたむかし、常連だったYas.です BY Yas.

わーい、久々の掲載ありがとさん。むかしはペンネームじゃなかったけどね。ところで、X1ユーザーのなかにFMをうらやましがる声があるようだけど、X1ユーザーであることに誇りを持とう。このへん（南九州）ではX1一辺倒だぜ！ EXOR II WARROIDはサイコー！ ではさようなら

```
10 '▁▁▂▃▅▆▇ モジラ フトクスル      ▇▆▅▃▂▁▁
20 WIDTH40:INIT:CLS4:SCREEN1,1:CFLASH1:LOCATE14,10:PRINT" WAIT ! ":CFLASH
30 CLEAR&HDFFF:MEM$(&HE000,43)=HEXCHR$("2127E116201E14D5CD33000006082B7E4FCB39B1
7710F70603D11CD5E5CD2B00E1D110F6143E00BA20DBC9"):CALL&HE000:KEY5,"R.50"+CHR$(13)
40 '▁▁▂▃▅▆▇ ショキ セッテイ      ▇▆▅▃▂▁▁
50 CLICKOFF:KBUFOFF:DEFINTA-Z:DIM A(7),B(7),C(7),D(7)
60 GOSUB690:RESTORE:FOR I=1 TO 8:A$(I)=CHR$(I+176):READ XX(I),YY(I):NEXT
70 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
80 B$="セソ"+CHR$(31,29,29)+"タチ":B$(1)="":B$(2)=CHR$(29):B$(3)=CHR$(30):B$(4)=CHR$
(30,29):FORI=1TO4:B$(I)=B$(I)+B$:NEXT:D$=CHR$(31,29,29):U$=CHR$(30,29,29)
90 '▁▁▂▃▅▆▇ ガメン サクセイ      ▇▆▅▃▂▁▁
100 SCREEN1,0:CGEN1:CLS4:LINE(240,0)-(319,199),PSET,BF,HEXCHR$("AA0000AA0000")
110 FORI=0TO50:PSET(RND*240,RND*199,RND*6+1):NEXT
120 CLS:LOCATE31,1:COLOR5:PRINT"Wespadow":COLOR2:LOCATE31,4:PRINT"SCORE":LOCATE3
1,8:PRINT"HIGH":LOCATE31,12:PRINT"LEFT":COLOR4:LOCATE32,21:PRINT"by Yas.":GOSUB4
60:SCREEN0
```

〈ゆみちゃんトマト〉 ビキニヲカシタワタシカオニキビ（ビキニを貸した私、顔、ニキビ）（埼玉県・恒吉聡クン） ☆ニキビは青春のシンボルと申します。そう、できるうちが花なのです。３カラグラム☆ 〈つかむこどもどこむかつく（靴かむ子供どこ？ むかつく！）（埼玉県・中曽根慶継クン） ☆犬みたいな子供ね、この子は。犬を飼っている人は靴をボロボロにされないように注意、注意！ ３カラグラム☆

```
130 ' タイトル ヒョウジ
140 GOTO 150:LABEL"A":FORI=0TO20:PALETRND*5+2,RND*7:FORJ=1TO50:NEXTJ,I:RETURN
150 GOSUB"A":CSIZE3:LOCATE6,6:COLOR5:PRINT#0"Wespadow":GOSUB"A":LOCATE15,10:CSIZ
E1:COLOR2:PRINT#0"by Yas.":GOSUB"A"
160 KEY0,"":COLORRND*7:LOCATE7,18:PRINT#0"HIT ANY KEY !";:PALETRND*5+2,RND*7:IF
INKEY$=""GOTO160
170 ' ショキセッテイ 2
180 T=0:S=0:F=1:L=3:SC=0:Z=0:G=0:Q=4
190 FORI=0TO24:LOCATE0,I:PRINTSPC(30);:NEXT:GOSUB460
200 ' ゲーム スタート
210 Z=0:X=15:Y=12:P=1:COLOR7:LOCATEX,Y:PRINT"ア";:FORM=1TOL:GOSUB390:NEXT:FORJ=15
TO0STEP-1:SOUND6,J:SOUND7,7:SOUND8,15:PAUSE1:NEXTJ:BEEP0
220 FORM=1TOL:GOSUB390:NEXT
230 ' ウチュウセン ノ ショリ
240 I$=INKEY$(0):PALETRND*5+2,RND*7:P=P+(I$="4")-(I$="6"):IF P>8 P=1 ELSE IF P<1
 P=8
250 C$=CHARACTER$(X,Y):IF INSTR("ケコサシ",C$)>0 LOCATEX,Y:COLOR7:PRINTB$;:GOTO530
260 IF I$="Z"THEN IF T=0 LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=RND*20+5:Y=RND*10+5:PLAY240:SOUND
7,56:PLAY"V15O7C0DEFGAB+C"ELSE GOSUB660:T=0:LOCATE32,17:PRINT"      ";
270 COLOR7+(T>0):LOCATEX,Y:PRINT A$(P);:IF Z=0 AND I$="X"Z=P:GOSUB440:X1=X+XX(P)
:Y1=Y+YY(P)
280 ' ミサイル ノ ショリ
290 FORI=1TOL:IF Z=0 GOTO340ELSELOCATEX1,Y1:PRINT" ";:X1=X1+XX(Z):Y1=Y1+YY(Z)
300 IF X1<0 OR X1>29 OR Y1<0 OR Y1>24 Z=0:SOUND0,0:SOUND1,0:GOTO340 ELSE C$=CHAR
ACTER$(X1,Y1):LOCATEX1,Y1:PRINT"ス";:IF C$=" "THEN 340
310 H=INSTR("ケコサシ",C$):COLOR7:LOCATEX1,Y1:PRINT B$(H);:FOR J=1TO L:S$=SCRN$(A(J)
,B(J),2)+SCRN$(A(J),B(J)+1,2):IF S$="センタチ"M=J:GOSUB390:GOSUB420
320 NEXT:S=S+1:GOSUB500:Z=0:IF F>32 GOSUB590 ELSE G=M:IF S>12 AND L<7 S=0:L=L+1:
M=L:GOSUB390
330 ' アステロイド ノ ショリ
340 LOCATE A(I),B(I):PRINT"  "+D$+"  ";:A(I)=A(I)+C(I):B(I)=B(I)+D(I):IF A(I)<0
OR A(I)>28 OR B(I)<0 OR B(I)>23 M=I:GOSUB390
350 COLORI:LOCATE A(I),B(I):PRINT"ケコ"+D$+"サシ";:IF Z=0 GOTO370ELSE C$=CHARACTER$(
X1,Y1):IF C$="ス"GOTO370
360 H=INSTR("ケコサシ",C$):COLOR7:LOCATEA(I),B(I):PRINTB$;:M=I:GOSUB390:GOSUB420:Z=0
:S=S+1:GOSUB500:IF F>32 GOSUB590 ELSE G=M:IF S>10AND L<7 S=0:L=L+1:M=L:GOSUB390
370 NEXT:GOTO240
380 ' アステロイド ハッセイ
390 IF RND>.5A(M)=RND*28:B(M)=INT(RND*2)*23 ELSE A(M)=INT(RND*2)*28:B(M)=RND*23
400 C(M)=SGN(X-A(M))*(RND+1):D(M)=SGN(Y-B(M))*(RND+1):RETURN
410 ' アステロイド ノ ハカイオン
420 SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND6,20:SOUND7,7:SOUND12,10:SOUND13,9:COLOR
,2:PAUSE1:COLOR,0:PRINT U$+"  "+D$+"  ";:RETURN
430 ' ミサイル ノ ハッシャオン
440 SOUNDC,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND6,8:SOUND7,7:SOUND12,3:SOUND13,9:RETURN
450 ' スコア ナド ノ ヒョウジ
460 COLOR6:LOCATE 32,5:PRINTUSING"**####0";SC;:IF HS<SC HS=SC
470 LOCATE 32,9:PRINTUSING"**####0";HS;
480 COLOR7:LOCATE35,13:PRINTSTRING$(4-Q,"x");STRING$(Q,"ア");:RETURN
490 ' スコア ヲ カサン スル
500 IF G=M F=F*2 ELSE F=1
510 SC=SC+F:GOSUB460:RETURN
520 ' ブツカッタ !!
530 SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND6,31:SOUND7,7:SOUND12,80:SOUND13,9
540 FORI=0TO20:COLOR,2:COLOR,0:PAUSE1:NEXT:Q=Q-1:IF Q>=0 GOTO 190ELSE Q=0
550 ' ゲーム オーバー
560 COLOR7:LOCATE9,10:PRINT"GAME OVER"
570 BEEP0:SOUND7,56:SOUND13,9:SOUND12,120:PLAY80:PLAY"V16O4A9:V16O4F9:V16O4D9":G
OTO120
580 ' ヒ・ミ・ツ ♥
590 FORN=0TO199STEP3:PSET(N,N,RND*7):SOUND0,N:SOUND1,0:SOUND7,56:SOUND8,15:PSET(
N,N,0):NEXT:BEEP0
600 ON G GOSUB 610,620,610,610,620,610,640:F=1:G=0:RETURN
610 LOCATE32,17:COLOR4:CFLASH1:PRINT"FLASH !":COLOR,7:COLOR,0:T=1:CFLASH:RETURN
620 IF Q<4 Q=Q+1 ELSE SC=SC+500
630 PLAY240:SOUND12,20:SOUND7,56:SOUND13,9:PLAY"V16O6E9":GOSUB460:RETURN
640 PLAY320:SOUND7,56:PLAY"V15E5FG7:V15O5C5DE7":SC=SC+1000:GOSUB460:RETURN
650 ' ヒッサツ !! ハイパー..
660 FORN=1TOL:LOCATEA(N),B(N):PRINTB$;:GOSUB420:COLOR,7:M=N:GOSUB390:SC=SC+INT(R
ND*3+1):S=S+1:IF S>10 AND L<7 S=0:L=L+1:M=L:GOSUB390
670 GOSUB470:NEXT:COLOR,0:SOUND7,56:PLAY300:PLAY"V15O5C2EGCEGCEG":F=1:RETURN
680 ' PCG テイギ
690 RESTORE710:FOR I=177 TO 193:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
700 DEFCHR$(42)=RIGHT$(CGPAT$(48),24):DEFCHR$(32)=STRING$(24,CHR$(0)):RETURN
710 DATA 08081C5D5D7F5D14080814555D7F5D14080814555D7F5D14
720 DATA 11267EBC3D5E240811267AB43D5E240811267AB43D5E2408
730 DATA 007820FC7FFC2078007820FC73FC2078007820FC73FC2078
740 DATA 08245E3DBC7E261108245E3DB47A261108245E3DB47A2611
750 DATA 28BAFEBABA381010 28BAFEBAAA281010 28BAFEBAAA281010
760 DATA 10247ABC3D7E648810247ABC2D5E648810247ABC2D5E6488
770 DATA 1E043FFE3F041E001E043FCE3F041E001E043FCE3F041E00
780 DATA 88647E3DBC7A241088645E2DBC7A241088645E2DBC7A2410
790 DATA 20973E6D7FDFDAFF20973E6D7FDFDAFF20973E6D7FDFDAFF
800 DATA C469D4FEBAF37EFFC469D4FEBAF37EFFC469D4FEBAF37EFF
810 DATA 5BF9337FBE3F0F495BF9337FBE3F0F495BF9337FBE3F0F49
820 DATA FBDFFFBCFEF970C2FBDFFFBCFEF970C2FBDFFFBCFEF970C2
830 DATA 0000000C120C00000000000C1E0C00000000000C120C0000
840 DATA 084200004100088029625A3D4F3F0FAF0862082541110A88
850 DATA 000000000400800471EBC78F6C0E48006128448 3600E400
860 DATA 00000000000000C042F3F7D30E289180622204510C0010804
870 DATA 0900020000000144D9E0E6E060288144592026806020 0144
```

■変数リスト
SC, HS……スコア, ハイスコア
S……破壊したアステロイドの数
X, Y……シップの座標
X1, Y1……ミサイルの座標
Z……ミサイルの向き, フラグ
P……シップの向き
A(n), B(n)……アステロイドの座標
M……アステロイドの番号
G……前に破壊したアステロイドの番号
Q……シップの残り数
C$……キャラクタデータ読み込み用
L……アステロイドの数（3～7）
F……スコアの増分

■プログラムの説明

10～30	文字を太くする
40～80	初期設定1
90～120	画面作成
130～160	タイトル表示
170～190	初期設定2
200～220	ゲームスタート
230～270	キー入力, シップ移動, 表示
280～320	ミサイル処理
330～370	アステロイド処理
380～400	アステロイド発生
410～420	アステロイド破壊音
430～440	ミサイルの発射音
450～480	スコア表示
490～510	スコア加算
520～540	衝突処理
550～570	ゲームオーバー処理
580～640	流れ星
650～670	ハイパー処理
680～870	PCG定義, データ

●X1系

○ほおらね、不運なキミはワープ先で小惑星にぶつかってすぐ死ぬ

〈ゆみちゃんトマト〉　ANOAHONOHAONA(あのアホの歯をな！)（大阪府・遠藤高志クン））　☆アルファベット版というワケです。みんな、食べたらちゃんと、歯を磨こうね。虫歯ってイヤだものね。4カラグラム☆　AKOKODOKOMOMOKODOKOKA（あ？　ここどこ？　モモ子、どこか？）（京都府・カンパチ）　☆これもアルファベットシリーズね。かわいい菊池桃子ちゃんはみんなのアイドル！　3カラグラム☆

画面の暗闇の
なかでなにか
恐ろしいこと
が起きている

DARK MILITARY
（ダーク ミリタリー）

FOR X1シリーズ Hu-BASIC

音だけで遊ぶマッピング養成ギプス

アドベンチャーやロールプレイングゲームの基本はマッピングなのだ！ そう、この「DARK MILITARY」はマッピング養成ギプスというワケである。なにしろこのプログラム、作者の「絶対PRINT文を使わない」という偏執的信念のもと、なんと画面表示がいっさいない、というよりディスプレイの電源を切っちゃったというX１らしくない（らしい？）しろものなのだ。

16×16のマップの中、壁を避け、地雷を踏まないように歩き回りながら秘宝を掘り出さなければならない。これをすべて〝音〟だけでやるゲームなのである。

RUNするとディスプレイがブチッと切れて、テーマ音楽が流れるので、この間に音量調整を。そしてなにかしらキーをたたくとスタートミュージックが流れてゲームスタート。

テンキーの[2][4][6][8]で歩き回り、スペースキーで穴掘り。まぁこれだけね。

さて、かんじんの音の種類と意味。

「コツコツ」……なんの音？ オバケの音！ キャ～ではない。歩いた音。

「コンコン」……カゼひきでも、キツネでもない。壁にぶつかった音（進めない）である。

「ティルン」……変身するときの音のようだが違う。歩いた方向に秘宝がある場合の音である。

「ピー」…………エラーと同じ音。その場所の上下左右いずれかに地雷があるのである。

「ザクザク」……ここ掘れワンワン。そのとおり、地面を掘る音である。

「バーン」………ディープパープルではない。地雷を踏むか、不発弾を掘り出した音である。

秘宝のないところで穴を掘ると、５分の１の確率で不発弾を掘り当てて、「バーン」となりますので注意。

またこのゲームにはマッピングの邪魔をする敵、動く壁がいます。

秘宝を発見するか爆死したらゲームオーバー。ちょっとした音が鳴ったあと、[Y]を押すと最初から、[C]を押すと同じマップでやり直し、[N]を押せばディスプレイがついてゲームエンド。

それではあなたの健闘をいのります。

52ページでお目にかかった加藤です。方言によるメッセージの続き、完結編です。

この3人を使ってなんかゲームができんかなあと、今、思っとるんやけど、なかなか難しいわ。共通点といってもそう特別あらへんし、しいて挙げれば眼鏡をかけとってコンピュータいじくっとることやな。方言は疲れるで。

BY 加藤邦道

印刷ミスではありません

まあ、ディスプレイの電源を切っているんじゃあ、な～んも出んわな。というわけで、この真っ暗な写真を取ったカメラマンは不思議な顔をしていました

■変数リスト

FNR(n)……１～Dまでの乱数
I$,S……キー入力用
I,J……ループ用
D(n,m)……戦場のマップ
H,V……敵の座標
H0,V0……敵の初期座標
HH,VV……敵の移動方向
X,Y……プレイヤーの座標
X0,Y0……プレイヤーの初期座標
XX,YY……プレイヤーの移動方向
F……進行方向が壁か？

■プログラムの説明

100～110	初期設定
130～170	タイトル音楽
180～230	戦場作製
250	スタートミュージック

〈DARK MILITARY〉「あのーこれ写真撮影どうしましょうか？」「もちろん撮りましょう」「あーしかしこれは……」「あに？」「画面がないんですけど」「……？」「えーつまり真暗っけでして」「あっ、あっそう。まあ、とりあえずディスプレイ撮りましょう。」「あっ、はい」。パチリ！ 「あのーカラーもお願いします」「やっぱりこの画面で？」「そーです」。パチリ！ 「あ、今気がついたんですけど、ゲームをやりながら撮影する必要って全然なかったんですね」「あ、あははは……」（パンプ）

260〜280　プレイヤー移動
300〜310　壁の処理
330　歩行の処理
350〜370　敵移動
390　歩行者
410〜420　地雷近くの処理
430〜450　秘宝の方向か？
470〜490　爆発処理
510〜530　発掘処理
550　秘宝発見音
560　リプレイ音
580〜600　ゲームオーバー処理

■チェックポイント
あー作者からのありがたいオマケです。自分の作ったマップが本当に正しいか知りたい人は、ゲームオーバーのあと"N"を押してから次のプログラムをダイレクトで実行してみよう。
TVPW ON:CRT2:FORI=0TO17:FORJ=0TO17:LOCATEI,J:PRINTCHR$(33+D(I,J)):NEXTJ,I:END
で，リターンキーを押すとマップが表示される。壁は！，地雷は＃，秘宝が＄，何もない所は" " " となるハズ。さてどーかな？

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■                                                  ■
30 '■              D A R K   M I L I T A R Y           ■
40 '■                                                  ■
50 '■         @ Copyright  1985/11   by K.KATO         ■
60 '■                                                  ■
70 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 '
90 '■■■■■■■■■■■■ INIT ■■■■■■■■■■■■
100 WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLICK OFF:CLS 4:INIT:TVPW OFF
110 DEFFNR(D)=INT(RND(1)*D)+1:DIM D(17,17):PLAY "V15:V15:V15"
120 '■■■■■■■■■■■■ TITLE ■■■■■■■■■■■■
130 TEMPO 300:PLAY "O5E7R0E3F9R0D3#CCE7R0E3FF9:V10O3C7DCDCR0C3DEE9"
140 PLAY "R0E7R0E3F9R0D3#CCE7R0E3CC9:C7DCDCR0C3DEE9"
150 PLAY "R0E7R0E3F9R0D3#CCE7R0E3FF9:C7DCDCR0C3DEE9"
160 PLAY "R0E7R0E3F9R0D3#CCE7R0E3BB9:C7DCDCR0C3DEE9V15"
170 I$=INKEY$(0):IF I$="" THEN 170 ELSE RANDOMIZE ASC(I$)
180 FOR I=1 TO 16:FOR J=1 TO 16:D(I,J)=1:NEXT J,I:FOR I=1 TO 5
190 D(FNR(16),1)=0:D(FNR(16),16)=0:D(1,FNR(16))=0:D(16,FNR(16))=0:NEXT
200 FOR I=1 TO 10:D(FNR(12)+2,FNR(12)+2)=0:D(FNR(12)+2,FNR(12)+2)=2:NEXT
210 H=FNR(12)+2:V=FNR(12)+2:H0=H:V0=V:D(H,V)=3:HH=1:VV=0
220 X=FNR(12)+2:Y=FNR(12)+2:X0=X:Y0=Y
230 IF D(X,Y)<>1 ORD(X,Y-1)=2 ORD(X,Y+1)=2 ORD(X-1,Y)=2 ORD(X+1,Y)=2 THEN 220
240 '■■■■■■■■■■■■ START ■■■■■■■■■■■■
250 TEMPO 300:PLAY "O4D5F7R0D5F7R0B5FBR0C5EE9:V10O2B4FBFDGDGBFBFDGDGBFBFV15"
260 IF STRIG(0) THEN 510 ELSE S=STICK(0):IF S=0 OR (S MOD2=1) THEN 260
270 XX=(S=4)-(S=6):YY=(S=8)-(S=2):X=X+XX:Y=Y+YY:IF X=H AND Y=V THEN 300
280 ON D(X,Y) GOTO 330,470,330
290 '■■■■■■■■■■■■ ROCK ■■■■■■■■■■■■
300 TEMPO 600:FOR I=1 TO 2:PLAY "O4G1#FGR3R1":NEXT
310 X=X-XX:Y=Y-YY:F=1:GOSUB 410:F=0:GOTO 260
320 '■■■■■■■■■■■■ NOMAL ■■■■■■■■■■■■
330 GOSUB 390:GOSUB 350:GOSUB 410:GOTO 260
340 '■■■■■■■■■■■■ ENEMY ■■■■■■■■■■■■
350 FOR I=1 TO FNR(4):SWAP HH,VV:HH=-HH:NEXT:H=H+HH:V=V+VV
360 IF D(H,V)=0 OR D(H,V)=2 ELSE RETURN
370 H=H-HH:V=V-VV:SWAP HH,VV:HH=-HH:H=H+HH:V=V+VV:GOTO 360
380 '■■■■■■■■■■■■ NEAR ■■■■■■■■■■■■
390 TEMPO 600:FOR I=1 TO 2:PLAY "O5#C1CR7":NEXT:RETURN
400 '■■■■■■■■■■■■ BOMB? ■■■■■■■■■■■■
410 IF D(X,Y-1)=2 OR D(X,Y+1)=2 OR D(X-1,Y)=2 OR D(X+1,Y)=2 ELSE 430
420 TEMPO 60:PLAY "O5B5":RETURN
430 IF F THEN RETURN
440 IF ABS(X-H0)<ABS(X-XX-H0) OR ABS(Y-V0)<ABS(Y-YY-V0) ELSE RETURN
450 TEMPO 900:PLAY "O4#G1BO5DE#G5":RETURN
460 '■■■■■■■■■■■■ BOMB ■■■■■■■■■■■■
470 SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 12,50
480 SOUND 13,0:PAUSE 20:SOUND 7,56:PLAY "V15:V15:V15"
490 TEMPO 300:PLAY "O4E5EBADDAEECC":TEMPO 450:GOTO 560
500 '■■■■■■■■■■■■ DIG ■■■■■■■■■■■■
510 SOUND 6,5:SOUND 7,55:SOUND 8,16:TEMPO 900:FOR I=1 TO 2
520 PLAY "O2D5R3O1A5R9":NEXT:SOUND 7,56:PLAY "V15":PAUSE 5
530 IF D(X,Y)<3 THEN IF FNR(5)=1 THEN 470 ELSE 260
540 '■■■■■■■■■■■■ FIND ■■■■■■■■■■■■
550 TEMPO 450:PLAY "O5C5EG#A+C+D9+D5:O5R1C5EG#A+C+D9+D4:O5R3C5EG#A+C+D9+D3"
560 PAUSE 20:PLAY "O5D1#D4R3O4#A1B4R3"
570 '■■■■■■■■■■■■ AGAIN? ■■■■■■■■■■■■
580 I$=INKEY$(0):IF I$="Y" OR I$="y" THEN 130
590 IF I$="N" OR I$="n" THEN TVPW ON:CRT 1:END
600 IF I$="C" OR I$="c" THEN H=H0:V=V0:X=X0:Y=Y0:GOTO 250 ELSE 580
610 '■■■■■■■■■■■■ FINISH ■■■■■■■■■■■■
```

●X7系

〈ゆみちゃんはさらわれてしまいました〉長いあいだ、ポシェット読者のおねえさん兼スタッフのお田さんだったゆみちゃんが今回からよその会社にさらわれてしまいました。でも、欄外ではゆみちゃん通信をやってくれるそうなので、ゆみちゃんファンだった読者は次号からの欄外をお楽しみに。というわけでゆみちゃんのいなくなった混乱するポシェット編集部からのお知らせでした。(あ)

短いプログラムで実現したバイクゲームがうれしいね

オートバイゲーム

FOR X1シリーズHu-BASIC

⬆つんつくつんつく、とエイキチのようなライダーが走っていきます。ホエー池だす

今日は天気が悪くって空から卵が降ってくる

「グオ～ジ～ジ～」とまるでX1のPSGのようなエキゾーストノイズを発してバイクは走る。

おおっと目のまえに佐藤、いや田中、ちがった、池だ！こういうときはスペースキーを押して、ジャンプ！

ぬはは、クリアしたぜ。

そういえば、さっきから頭のうえを青い鳥がパタパタ飛んでるなー。おっ、なにか落としやがった。ど～せ、おいらは嫌われ者のエイキチだい。フンでも落としてきたんだろう。いや、もっとでっかい。あ、あれは卵だ。しかし、でかいな。おいらの尻くらいあるぜ。あんなのにあたったら死んじゃうよ！

ヒロコさ～ん！

4！ 6！ テンキーを押して、よけちゃうもんね。へっへっ。ついでに教えると、スペースキーでジャンプしながら、4キーを押すと、飛距離が伸びるんだぜ。

などと、いいつつ、巨大なライダー、エイキチはバイク街道を驀進していくのでした。

右から左へと進んでいく、このゲームには、以上のように池と卵の2つのジャマ物がある。どちらにひっかかって

⬆えいっ、スペースキーでエイキチ・ジャンプだ。4キーを押せば大きな池でもヘッチャラのバケラッタだい！

BY 神田久仁彦

構想なんと、約120秒、プログラム制作期間、驚異の約4時間たらず。

はじめまして。くにひこです。このプログラムのアイデアには約2分くらいかかり、大変苦労しました。どこかで見たようなアイデアだけど。で、プログラムを作るのに、全部で4時間弱かかりました。そういうわけですから、ぼくのハイスコアは884点です。だもんで、会員証くれー。なんのこっちゃ。（★ちなみにパンプのハイスコアは732点でした）

⬆つつつ、思い切りお池にはまってしまたっ。やはり、体重がマシンのジャンプ能力を奪ったのでしょうか？

■変数リスト

SC……スコア
M……残りの数
X,Y……オートバイの座標
L……レベル
V……ジャンプ用
K,K$……入力用

■プログラムの説明

10～ 40	初期設定
50～110	メインルーチン
120	移動
130	ジャンプ
140～190	やられたか判定，処理
200～220	ゲームオーバー処理
230～270	マシン語読みこみ，データ
280～330	PCGセット

■マシン語の説明

D000～D053	卵・鳥移動
D054～D08A	鳥表示
D08B～D0DD	地面表示

〈オートバイゲーム〉 ポシェッターズの中では、エイキチがただ1人バイクで編集部にやってきます。しかし彼の乗ってるバイクはRX－50おすぺとかいうきわめて彼の体格とかけ離れたもので、その乗っている姿を見ると、思わず涙、もしくは笑いを誘います。ところがその走りがなかなか過激で、ちょいと前、リエちゃんの車に同乗したときエイキチが追ってきたのですが、その迫力ときたらあんた、すごいのなんの！ ぶつかったら確実にこっちが負けると思いました。（パンプ）

も、アウト、オートバイが3台クラッシュしたらゲームオーバーね。

スコアが500点アップするごとにどんどん難しくなっていく。まあ、ファミコンの『エキサイトバイク』ほどはおもしろくないけどね。

だって、こんなに短いプログラムだもん。なかなかのもんよ。

Nop chaserいわく、「こんなゲーム、どこがおもしろいんですか？ エイエイ（スペースキーでジャンプしている声）。うっゲームオーバーになってしまった。うーむ、もう1回やっていい？」ちなみにリプレイは、[S]キーを押してください、と画面がいっています。STICK (0) とSTRIG (0)の0を1にするとジョイスティックでもエキサイトできます。

注意だ！

マシン語のデータにミスがあると、自動的にエラーメッセージが出る。けれども、RUNする前には念のためセーブしよう！ そうしよう！

```
10 SC=0:M=3:GOSUB230:L=20:TEMPO200
20 WIDTH40:CLICK OFF:CLS:CALL&HD0DE:X=35:A$="AB"+CHR$(29,29,31)+"CD":C$="  "+CHR
$(29,29,31)+"  ":DEFINTA:Y=20:CGEN:LOCATE0,0:PRINT"SCORE                       BIKE
        ":CGEN1:LOCATEX,Y:PRINTA$:LOCATE36,0:CGEN:PRINTM:B$="01"+CHR$(29,29,3
1)+"23"
30 CGEN1:LINE(0,22)-(39,24),"J",BF:V=0:PLAY"C2E4C2E2D3F2G2H2+C2-B6"
40 SOUND0,160:SOUND1,17:SOUND2,3:SOUND3,6:SOUND5,5:SOUND6,31:SOUND7,56:SOUND8,15
:SOUND9,15:SOUND10,15:SOUND11,25:SOUND12,1:SOUND13,8
50 K=STICK(0):CGEN:LOCATE7,0:PRINTSC:CGEN1:ON K GOTO60,60,60,120,60,120
60 FORI=&HE000TO&HE003:POKEI,INT(RND*L):NEXTI:A=RND*10:POKE&HE002,A
70 CALL&HD000:CALL&HD054:CALL&HD08B:CALL&HD0C7:IFV<2THEND$=A$ELSED$=B$
80 IF(STRIG(0))*(V=0)THEN V=6
90 IF(V>0)*(V<7)THENGOSUB130ELSESOUND1,17
100 IFSC=500THENL=15ELSEIFSC=1000THENL=10ELSEIFSC=1500THENL=5
110 LOCATEX,Y:PRINTD$:GOSUB140:SC=SC+1:GOTO 50
120 LOCATEX,Y:PRINTC$:X=X+(K=6)*(X<37)-(K=4)*(X>20):LOCATEX,Y:PRINTD$:GOTO 60
130 LOCATEX,Y:PRINTC$:Y=Y+(V>3)-(V<4):V=V-1:LOCATEX,Y:PRINTD$:SOUND1,15: RETURN
140 FORI=0TO1:P=PEEK@(&H3000+X+Y*40+I-40):IFP=&H40THEN 170
150 P=PEEK@(&H3000+X+Y*40+80+I):IFP=&H49THEN170
160 NEXTI:RETURN
170 FORI=1TO 5:COLOR2:CGEN:LOCATEX,Y:PRINT"\/"+CHR$(29,29,31)+"/\":PLAY"C:D:E":L
OCATEX,Y:CGEN1:PRINTC$:NEXTI:CGEN
180 COLOR7:M=M-1:IFM=0THEN200
190 GOTO 20
200 LOCATE15,22:PRINT"GAME OVER":PLAY"O4L0E2RE2RE2RC6RRD2RD2RD2R-B6":LOCATE14,24
:PRINT"HIT 'S' KEY";
210 K$=INKEY$(0):CALL &HD0C7:IFK$="S"THEN RUN
220 FORI=&HE000TO&HE003:POKEI,INT(RND*7):NEXTI:CALL&HD000:CALL&HD054:GOTO 210
230 P=0:FORI=&HD000TO&HD0F2:READR$:A=VAL("&h"+R$):POKEI,A:P=P+A:NEXTI:IF P<>2707
3THENCLS:CGEN:LOCATE0,0:PRINT"ﾏｼﾝｺﾞﾉﾃﾞｰﾀｰｶﾞﾏﾁｶﾞｯﾃﾙﾖ!":BEEP:END
240 DATA 01,47,33,16,12,1E,28,ED,78,FE,40,CC,1D,D0,FE,45,D4,2E,D0,0B,1D,C2,07,D0
,15,C2,05,D0,C9,3E,20,ED,79,C5,21,28,00,09,44,4D,3E,40,ED,79,C1,C9,67,3E,20,ED,7
9,03,7C,ED,79,FE,46,CA,4F,D0,FE,47,CA,4A,D0,3A,00,E0,FE,01,CA,21,D0,C9,3E,46,ED
250 DATA 79,C9,3E,47,ED,79,C9,3A,01,E0,FE,01,CC,70,D0,01,9F,30,16,12,3E,20,ED,79
,21,28,00,09,44,4D,15,C2,63,D0,C9,3A,02,E0,57,01,78,30,21,28,00,09,44,4D,15,C2,7
7,D0,3E,46,ED,79,3E,45,03,ED,79,C9,01,E7,33,16,03,1E,28,ED,78,03,ED,79,0B,0B,1D
260 DATA C2,92,D0,15,C2,90,D0,3E,48,01,70,33,ED,79,3E,4A,01,98,33,ED,79,01,C0,33
,ED,79,3A,03,E0,FE,01,CA,BD,D0,C9,3E,49,01,70,33,ED,79,03,ED,79,01,48,33,16,28,E
D,78,FE,40,CC,D9,D0,15,03,C2,CC,D0,C9,3E,20,ED,79,C9,01,00,20,16,19,1E,28,3E,27
270 DATA ED,79,1D,03,C2,E5,D0,15,C2,E3,D0,C9
280 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
290 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("0018347A7E3C18000018347A7E3C1800FFFFF7FBFFFFFFFF")
300 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("00000001000001070000010001081F3FFFFFFEFFFEF7E1E7")
310 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("000000C00000E0A00000C020E0C0E0E0FFFF3FDF1F3FFFBF")
320 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("001C13101100000003C1F131011000000E3FCD7BABBBC7FF")
330 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("A0C000C07E800000FEF8C0807E800000A1C723DD7FDDE3FF")
340 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("70F8F8F8F0F0F80000020575620C0E07008F2757572F0F07FF")
350 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("783C7F3F1F1F0500782440201000 0A05FFE7C0E0F0E0FAFF")
360 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("001F7FFF7FFF750000000408244887A05FFE0C082C488FAFF")
370 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("000000000000000000AA55AA55AA55AA55AA5500000000")
380 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("00FFFFFFFFFFFFFF000060000C003003000060000C003003")
390 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("0000000000000000AA55AA55AA55AA550000000000000000")
400 DEFCHR$(48)=HEXCHR$("0000000080E11020000000070F0F1303FFFFFFFCE8DEB9BA")
410 DEFCHR$(49)=HEXCHR$("00000070008058580000700878F078F8FFFF8FF7878F5F5F")
420 DEFCHR$(50)=HEXCHR$("010201000000000001020100000000000D5EEFFFFFFFFFFFF")
430 DEFCHR$(51)=HEXCHR$("B0808060101 80C00F0F88C62101 80C00BF87C3F57B7B8FFF")
440 RETURN
```

〈ゆみちゃんに贈る言葉〉りえちゃんは、ゆみちゃんがとっても好きでした。だって、テクポリの編集○記の恐ろしい取り方を教えてくれたのも、ゆみちゃんだし（だしは昆布がいい）、MoMoの扱い方を教えてくれたのもゆみちゃんだもん。だから、今、りえとMoMoはこんなことしてるんだもんネ！ （りえ） そうなんです。りえちゃんに、いいようにこき使われているのも、ゆみちゃんがりえちゃんにMoMoの正しい扱い方を教えたからなんです。だから、りえちゃんファンクラブに入ってしまったのです。（MoMo）

VAMPIRE HOUSE（バンパイアハウス）

FOR FM-7/NEW7/77シリーズ

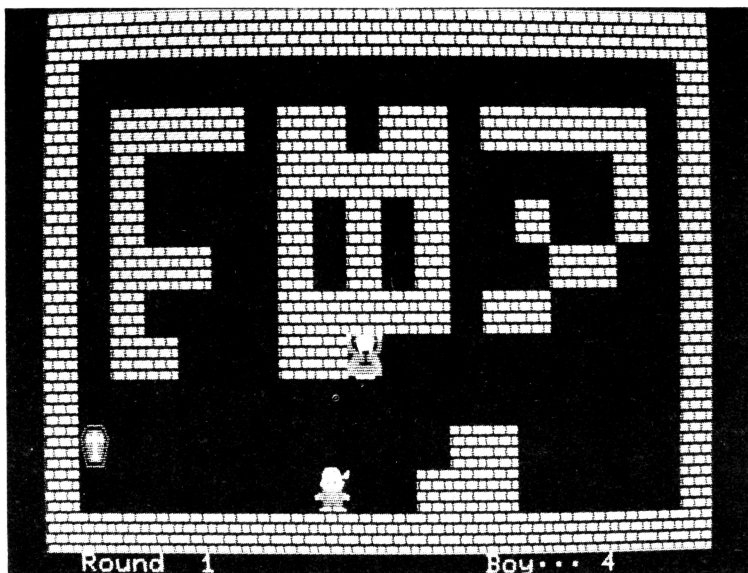
吸血鬼って恐いけど意外とアホなの

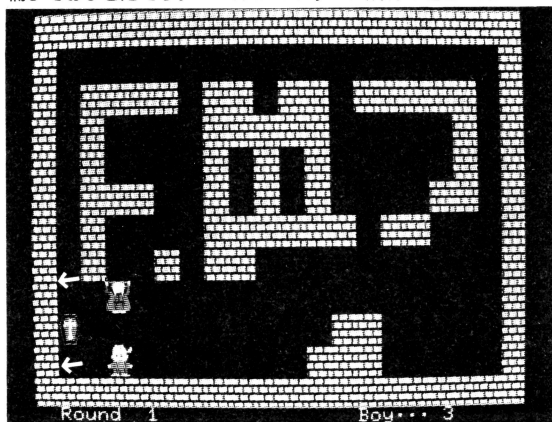
ひえ〜ん、少女ゆきはトイレにいけない。でも、もらしちゃったらお嫁にいけないし。このゲームはこわ〜い吸血鬼の物語。ゲームの舞台は吸血鬼の館のなかなのだ！

血塗られた壁に閉ざされた薄暗い館のなかには、ひっそりとした冷たい空気と、おびえるキミと、キバをはやした吸血鬼だけ。向こうのほうには十字架のついた棺桶がおいてある。

吸血鬼はキミめがけて、襲いかかってくる。キミはとりあえず、逃げるしかないが、いつまでも逃げてばかりいるわけにはいかない。吸血鬼の弱点その1……十字架のついた棺桶。吸血鬼の弱点その2……アホ。つまり、ただキミを追いかけることしか知らない吸血鬼をうまく棺桶に誘いこめばいいのだ。棺桶に閉じこめれば1面クリアだ。

テンキーの[2]、[4]、[6]、[8]で動きながら、うまく吸血鬼を誘いこんでいこう。壁や棺桶はひとつずつなら、キミの力でも動かせる。これを利用して、ヘマしてつかまらないように注意しながら、がんばって吸血鬼とわたりあうのだ。ちなみに吸血鬼はキミとX座標があったときだけY座標の動きをはじめるので、慎重にやればあまりこわくないはず。壁を動かしすぎたりして、動けなくなったときは、[G]キーを押して、いさぎよく自爆しよう。

タイトル画面も効果音もバツグンでムードがばっちり楽しめるよ。

○吸血鬼はわりとアホなのでやみくもに追いかけてくる。うまくフェイントをかけよう

○つかまらないように、離れすぎないように。うまくうまく、棺桶までおびきだそう。ゴールはもうすぐ。成功の名誉は近い

■変数リスト

RR……ROUND数
SD(n,m)……仮想画面
BOY(n)……BOY
VAM(n)……吸血鬼
WAL(n)……壁
HT(n)……ひつぎ
X1〜X3,Y1〜Y3……キャラクターの初期位置
BD,IB……GAME画面作成用
BX,BY……BOYの座標
VX,VY……吸血鬼の座標
WX,WY……壁の座標
HX,HY……ひつぎの座標
X,Y……移動，増加数
MP,MP2……仮想画面判断
K$……KEY入力
TM$……時間
RD$(n)……ROUNDデータ

■プログラムの説明

10〜 90　初期設定
100〜180　タイトル
190〜370　画面作成
380〜510　BOY移動
520〜590　吸血鬼移動
600〜650　BOYやられた
660〜680　ROUNDクリア
690〜730　音楽
740〜780　キャラクタPUT
790〜930　キャラクタデータ
940〜1010　マップデータ
1020〜1030　キャラクタ初期位置データ

■参考

BACICマガジン　85年4月号　67ページ「きのこ狩り」

〈VAMPIRE HOUSE〉　3面が難しいというので、やってみました。この面はVAMPIREにカベをとどけさせて棺桶まで誘導すればいいのだとかいってたら、ゆきが「えー、エイキチ君が棺桶？」と大きな声でおどろいたので、「どーせ私は死ねばいいんですヨ」とエイキチがいじけてしまった。青春はいろいろと難しいが、7番していては未来はない。だから、あとの道すじも考えて、どけた壁がじゃまにならないように動いていくというのが美しいありかたのような気がします。（よっちゃん）

BY 横高1-9

初投稿で採用とはなんておれは大バグ野郎なんだ…あ鼻血が!

このプログラムは今になって考えるとずいぶん長くなってしまったと、自責の念にかられています。今だったら少なくとも4分の3くらいにできるのですが。ところで、去年の末に大プロジェクトを実行中(FM-NEW7を売って77AVを買うつもり。でもアナログRGBのCRTがないので8色しか出せないという悲惨なプロジェクト)。さて…?

```
10 '*** ショキセッテイ ***
20 COLOR7,0:WIDTH40,25:DEFINT A-Z:WIDTH40,25
30  DIM WAL(96),VAM(96),BOY(96),HT(96),RD$(10),SD(19,11),AN(3)
40  DIM  X1(20),Y1(20), X2(20), Y2(20),X3(20), Y3(20),  TM$(20)
50 RR=1:BN=5:AN(0)=8:AN(1)=4:AN(2)=2:AN(3)=1
60  FOR I=0TO96:READ BOY(I):NEXT:FOR I=0TO96:READVAM(I):NEXT
70  FOR I=0TO96:READ WAL(I):NEXT:FOR I=0TO96:READ HT(I):NEXT
80  FOR I=1TO7 :READ RD$(I):NEXT
90  FOR I=1TO7 :READ X1(I),Y1(I),X2(I),Y2(I),X3(I),Y3(I):NEXT
100 '*** ショキ ガメン ***
110 GOSUB720:LINE(0,0)-(639,199),XOR,2,B
120  FOR I=1 TO2 :SYMBOL(I*2,I),"VAMPIRE",8,5,2,,XOR:NEXT
130  FOR I=50TO51:SYMBOL(I*2,I),"HOUSE" ,8,5,2,,XOR:NEXT
140   BX=2 :BY=6:GOSUB750:COLOR7:LOCATE 6,13 :PRINT"·····Boy(You)"
150   VX=11:VY=6:GOSUB760::::::::LOCATE 24,13:PRINT"·····Vampire!!"
160   HX=2 :HY=8:GOSUB770::::::::LOCATE 6,17 :PRINT"·····Hitsugi"
170   WX=11:WY=8:GOSUB780::::::::LOCATE 24,17:PRINT"·····Wall"
180  GOSUB720:LOCATE15,20:COLOR2:PRINT"PUSH [S]KEY":IF INKEY$<>"S" THEN 180
190 '*** Game ガメン***
200 LINE(0,0)-(639,199),PRESET,,BF
210 FORI=0TO11:FORJ=0TO16 STEP 4
220  BD=VAL("&H"+MID$(RD$(RR),I*5+J/4+1,1))
230 FOR K=0 TO3
240  IB=BD ANDAN(K)
250  IF IB=AN(K)THEN IB=1
260  IF IB=0 THEN WX=J+K:WY=I:GOSUB780
270  SD(J+K,I)=IB
280 NEXT:NEXT:NEXT
290 FOR I=0TO19:SD(I,0)=5:SD(I,11)=5:NEXT
300 FOR I=1TO10:SD(0,I)=5:SD(19,I)=5:NEXT
310 BX=X1(RR):BY=Y1(RR):GOSUB750:GOSUB700:SD(BX,BY)=3
320 VX=X2(RR):VY=Y2(RR):GOSUB760:GOSUB700:SD(VX,VY)=4
330 HX=X3(RR):HY=Y3(RR):GOSUB770:GOSUB700:SD(HX,HY)=2
340 TIME$="00:00:00"
350 COLOR5:LOCATE 2,24:PRINT"Round ";RR;
360        LOCATE26,24:PRINT"Boy···";BN;
370 LINE(0,0)-(639,191),PSET,2,B
380 '*** MAIN LOOP ***
385 WHILE INKEY$<>"":WEND
390 K$=INKEY$
400 IF K$="G" THEN 610
410 IF K$="2" THEN X=0 :Y=1
420 IF K$="8" THEN X=0 :Y=-1
430 IF K$="4" THEN X=-1:Y=0
440 IF K$="6" THEN X=1 :Y=0ELSE IF K$="" THEN X=0:Y=0
450 MP=SD(BX+X,BY+Y):ON MP  GOTO 500,460,530,610,530
460    IF SD(BX+2*X,BY+2*Y)<>1 THEN GOTO530
470      IF MP=0 THEN FOR I=1TO2:WX=BX+X*I:WY=BY+Y*I:GOSUB780:NEXT:GOSUB700
480      IF MP=2 THEN FOR I=1TO2:HX=BX+X*I:HY=BY+Y*I:GOSUB770:NEXT:GOSUB700
```

●FM-7系

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場

〈えー、親愛なるゆみちゃんへ〉 じつは、この欄外も、愛すべき編集ひこーきも、なんとあの少女ゆきがとりたてているのです。なにを聞いても「え〜!」と「わかんな〜い!」と「えへへ」ぐらいしか言ったことのない少女ゆきが、なぜ、今自分がこういう役をしなきゃいけないのかをエンエン75秒も論理的な言葉でもって一気にしゃべるのを聞いて、ゆみちゃんの教育のすばらしさを改めて感じたボクでした。しょせん人生はピンプルパンプルパムポップンなのでありましょう(LOLI)

```
490                SD(BX+2*X,BY+2*Y)=MP
500    SD(BX,BY)=1:GOSUB750
510     BX=BX+X:BY=BY+Y:SD(BX,BY)=3:GOSUB750
520 ' ***** テキ *****
530 X=SGN(BX-VX):IF X=0 THEN Y=SGN(BY-VY) ELSE Y=0
540  MP=SD(VX+X,VY+Y):ON MP GOTO 580,670,610,390,390
550    MP2=SD(VX+2*X,VY+2*Y): IF MP2=0OR MP2=2OR MP2=5 THEN 390
560      FORI=1TO2: WX=VX+X*I:WY=VY+Y*I:GOSUB780:NEXT:GOSUB700
570      SD(VX+2*X,VY+2*Y)=0:IF MP2=3 THEN610
580    SD(VX,VY)=1:GOSUB760
590       VX=VX+X:VY=VY+Y:SD(VX,VY)=4:GOSUB760:GOSUB700::::GOTO390
600 '*** ヤラレタ ***
610 GOSUB700:PLAY"ST90O6L56AR16AR16GR16GR16GR16F+R16F+R16FR16FR16ER4L30EF+G+A"
620  BN=BN-1:IF BN<>0THEN 200
630 LINE(80,40)-(520,150),PRESET,,BF:LOCATE 7,6:PRINT"ROUND"SPC(9)"CLEAR TIME "
640  FOR I=1TO RR-1:LOCATE11,6+I:PRINTI;SPC(10);TM$(I):NEXT
650  GOSUB720:FORI=0TO13000:NEXT:FORI=0TO25:LOCATE0,24:PRINT:NEXT:GOTO110
660 '*** Round クリアー***
670 GOSUB700:GOSUB760:TM$(RR)=TIME$:RR=RR+1:IF RR=8 THEN 630
680  PLAY "ST90L8O6CECEGGABBo7CCCO6E":GOTO200
690 '*** SOUND ***
700 SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND7,60:SOUND1,0:SOUND3,0:SOUND11,0:SOUND12,5
710  SOUND13,0:FOR I=1TO180 STEP 3:SOUND0,I:SOUND2,I+70:NEXT:RETURN
720 PLAY"T120L8O6":M$="F+GF+C":FOR I=1TO5:M=7+I:PLAY"V=M;"+M$:NEXT
730                           FOR I=1TO10:M=12-I:PLAY"V=M;"+M$:NEXT:RETURN
740 '*** CHARACTER PUT***
750 PUT@A(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),BOY,XOR:RETURN
760 PUT@A(VX*32,VY*16)-(VX*32+31,VY*16+15),VAM,XOR:RETURN
770 PUT@A(HX*32,HY*16)-(HX*32+31,HY*16+15),HT ,XOR:RETURN
780 PUT@A(WX*32,WY*16)-(WX*32+31,WY*16+15),WAL,XOR:RETURN
790 ' *** BOY***
800 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 341, 21760, 674,-30048, 1365, 21824, 170,-21888
, 192, 768, 192, 768,-24384, 773, 16576, 770, 511,-64, 511,32704, 510, 32704, 0,
 0, 63,-2048, 255,-25085, 511,-4337, 511,-2, 511,-128, 2019,-28704, 2047
810 DATA-32, 511,-128, 319,-896, 7999,-776,-193,-769,-193,-769, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 4094, 32760, 63,-2048, 255,-25085, 511,-4337, 511,-2, 341, 21760, 674,-30048,
1365, 21824, 170,-21888, 0, 0, 0, 0,-24576, 5, 16384, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0
820 DATA 4094, 32760, 0
830 ' *** VAMPIR ***
840 DATA-8192, 7,-8161,-1017,-3983,-14577,-4033,-497,-1985,-497,-230,-23009, 163
28, 1534, 2047, 16368, 1023, 16352, 63, 15872, 224, 896, 511,-64, 959, 32480, 63
, 32256, 63, 32256, 255, 32640,-6145,-9,-7937,-121, 1023,-32, 255,-128, 127
850 DATA-256, 26,-23040, 8, 1024, 0, 0, 3072, 24, 16320, 508, 32512, 126,-512, 6
3,-960,-32481,-64,-32257,-64,-32257, 255, 32640,-8192, 7,-8161,-1017, 113,-14592
, 63,-512, 63,-512, 26,-23040, 8, 1024, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
860 DATA 0, 0, 0, 0, 255, 32640, 0
870 '*** WALL ***
880 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5457, 21781,-30040,-21878, 5457, 21781, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,-30040,-21878, 5457, 21781,-30040,-21878, 0, 0,-193,
-3073,-193,-3073,-193,-3073, 0, 0,-24583,-97,-24583,-97,-24583,-97, 0, 0
890 DATA-193,-3073,-193,-3073,-193,-3073, 0, 0,-24583,-97,-24583,-97,-24583,-97,
 0, 0,-21974,-23894, 21781, 20821,-21974,-23894, 0, 0,-30040,-21878, 5457, 21781
,-30040,-21878, 0, 0, 21781, 20821,-21974,-23894, 21781, 20821, 0, 0, 5457
900 DATA 21781,-30040,-21878, 5457, 21781, 0
910 '*** ヒツギ***
920 DATA 255,-256, 768, 448, 1663,-416, 3327,-208, 6655,-104, 13311,-52, 7167,-4
0, 6655,-104, 3583,-80, 3327,-208, 1791,-160, 1663,-416, 895,-320, 831,-832, 384
, 384, 511,-128, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1,-32768, 65,-32256, 127,-512, 65,-32256
930 DATA 1,-32768, 1,-32768, 1,-32768, 1,-32768, 1,-32768, 7,-8192, 0, 0, 0, 0,
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1,-32768, 65,-32256, 127,-512, 65,-32256, 1,-32768, 1,-3
2768, 1,-32768, 1,-32768, 1,-32768, 7,-8192, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
940 '*** MAP DATA ***
950 DATA 000007FFFE424825E0FA5EAFA46AF65EAEE5EAEE5EAEE7FF3E7FF3E00000:'1ROUND
960 DATA 000007BFDE75FAE6EF765F6FA150FC5A736557764F5765A7765F77600000:'2ROUND
970 DATA 000007FFFE600065555A4AAA2455524AAA2455525000A600067FFFE00000:'3ROUND
980 DATA 0000001C0001C0001C0006D000410E1D10E26FFE31104314043000600000:'4ROUND
990 DATA 00000555542aaaA555542AAAA555542AAAA555542AAAA555542AAAA00000:'5ROUND
1000 DATA 00000003820038E000FA00086563BC6BE3225A127ABFC2D1467B6DA00000:'6ROUND
1010 DATA 000007FFFE4000051D704C5404AB5641A345EE8C494D4400007FFFE00000:'7ROUND
1020 '*** Boy,Vapir,ヒツギ ノ イチ Data ***
1030 DATA 1,1,18,2,1,6,1,10,14,6,7,8,15,10,15,7,5,5,9,9,18,10,8,2,1,1,18,10,3,5,
1,5,18,1,2,8,3,10,3,7,18,5
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんに贈る言葉〉 同業他社の某学研に就職が決まったゆみちゃんが編集部から消えて、部内はほんとうに静かになりました。ありがとう！ 少女ゆきとの会話から起きるキャッキャ音、山科BOSSとのなにげない話題から突如、飛び出す『えーっ、ウッソー!!』音、『えーっ、ナニナニ!?』音、同じジャナ専仲間でダチ公のよーことじゃれあう〝かけあい漫才〟サウンド、ぼくに忘れた頃、必ずやってくる後記の督促音などなど、再び聞けないのかと思うと、ついつい、ウウ、ウウウ……。元気でねえ!!（SOS）

お、マップがはじめからついてくるアドベンチャー！

ボウケンランド

FOR FM-7/NEW7/77シリーズ

●最初の面の森1ゾーン。7つある出口みたいなキャラクタのうち本物はひとつだけ

RETURN ボウケンランドのブルーナイト打倒

とりあえず、キミはポシェ国の英雄。地下迷宮を目指し、ボウケンランドのブルーナイトを倒すのが目的だ。特別に公開したマップを見ながら、テンキーで移動していこう。各ゾーンには白い生命力補給ポイントがあり、1個クリアごとに生命力が20増えていく。ブルーナイトを守るさまざまな敵がキミを襲ってくるので、戦うときはAキー。また、各ゾーンでは特に出口の見つけ方などにわながあるので注意。落とし穴ゾーン、湖ゾーンでは出口が見えないよ。

BY 110

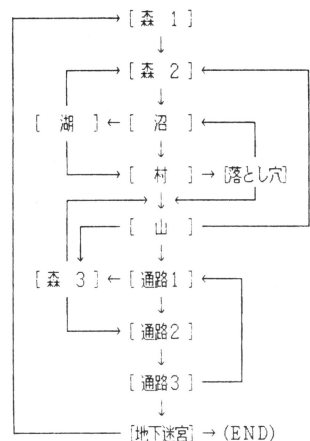
愛機FM-7を友にあげて私はFM77AVを購入しました

友達といっても石津くんという中学生です。ただいま77AVを勉強中。期待していてください。ところで、この作品、ボウケンランドを作るまえに今その筋で流行のアドベンチャーブックを数冊買ってきて読みました。仕掛けをいろいろ作って、しかも複雑すぎないように気をつけました。出口が見つかったらメモしておいたほうが安全ですよ。

注意！
入力はすべて大文字でね！　また、ディスクBASICでは動かないので注意！

●これは沼ゾーン。川をすべらないようにわたっていこう。うーん、地下迷宮への道は遠いな～

●ボウケンランドのマップ

●FM-7系

■変数リスト
- S(n)……各ゾーンコース設定
- S$(n)……ゾーン名称
- MN(n)……騎士データ読みこみ
- MX,MY……騎士座標
- M……騎士移動キー入力
- PX(n),PY(n)……移動パラメータ
- P(n)……移動先のゾーンNO.
- F$(n)……メッセージ
- EI……英雄ポイント
- AT……戦闘力
- EN……生命力
- R1(n),R2(n)……地形データ
- R3(3)……敵データ
- R4……敵戦闘力
- R5……敵生命力
- R$……敵名前
- C1,C2……地形カラー
- C3……敵カラー
- K……メッセージNO.
- N……ゾーンNO.
- X,Y……コース設定用ワーク座標
- I$……キー入力

■プログラム説明
- 10～80　初期設定
- 90～280　コース設定
- 290～320　初期画面表示
- 330～410　各ゾーン画面表示
- 420～480　騎士移動
- 490～810　アクシデント処理
- 820～900　戦闘処理
- 910～930　生命力補給
- 940～1010　サブルーチン
- 1020～1060　ゲームオーバー
- 1070～1190　データー

■改造ポイント
- ・290行　EI（英雄ポイント），AT（戦闘力），EN（生命力）の数値を多くすると強くなるよ！
- ・何度やっても出口が見つからずにイライラしてるキミは，375行として，"IF S(N, X, Y)=9 THEN CIRCLE (X*16+8, Y*8+4), 10, 6,,,,F"を加えると，各ゾーンの正解出口に黄色い円が表示されるよ！

〈ゆみちゃんにおくることば〉　うわい！　ポシェット初登場のよーこに課せられた使命は"ゆみにおくることば"を書くこと……んなもんない！　だって、1日おきに☎してるし、週に1度は🄳でもってのんべだし、でもって▽、□は早く卒業しましょうねえ。だからなんだっていうのよ。これだから同じ誕生日なんてキライよ。ああ、今日もふたりはお友達。（ど～せあたいはファミコンマガジン……よーこ）

```
10 '***** ﾎﾞｳｹﾝﾗﾝﾄﾞ 85/10/22 TAKASHI IIO *****
20 WIDTH80,25:FOR I=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR7,0:RANDOMIZE TIME:CLS
30 DEFINT A-Z:DIM S(11,29,24),MN(23),R3(15),F$(30),S$(11),P(11,1)
40 FOR I=1TO9:READ PX(I),PY(I):NEXT:FOR I=8TO11:READ P(I,0),P(I,1):NEXT
50 P(0,0)=6:P(0,1)=5:P(6,0)=9:FOR I=0TO23:READ MN(I):NEXT
60 FOR I=1TO30:READ F$(I):NEXT:FOR I=0TO11:READ S$(I):NEXT
70 FOR I=1TO9:SYMBOL(70+PX(I),50+PY(I)),"ﾎﾞｳｹﾝ ﾗﾝﾄﾞ",6,6,1,,XOR:NEXT
80 PLAY"T200L16O5V12C2F2D4E4G4F2C4D4A2A2":LOCATE40,20:PRINT"ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾃﾈ"
90 '***** ｺｰｽ ｾｯﾃｲ *****
100 FOR N=0TO11:FOR Y=0TO24:FOR X=0TO29:S(N,X,Y)=13:NEXT:NEXT:NEXT
110 FOR N=0TO3:FOR X=1TO28:FOR Y=2TO22:IF RND>.4 THEN S(N,X,Y)=0
120 NEXT:S(N,X,1)=0:S(N,X,23)=0:NEXT:X=RND*20+4:FOR Y=2TO22:S(N,X,Y)=0:NEXT:NEXT
130 FOR N=0TO3:FOR I=1TO9:X=INT(RND*12)*2+3:S(N,X,0)=I:NEXT:NEXT
140 FOR X=1TO28:S(3,X,10)=0:S(3,X,12)=0:S(3,X,11)=13:NEXT:S(3,15,11)=1
150 FOR N=4TO7:FOR Y=1TO23STEP2:FOR X=1TO28:S(N,X,Y)=0:NEXT:NEXT:NEXT
160 FOR Y=2TO22STEP2:FOR I=1TO2:X=RND*20+5:S(4,X,Y)=0:S(5,X,Y)=0:NEXT:NEXT
170 FOR Y=2TO22STEP2:FOR X=1TO28STEP3:S(7,X,Y)=0:NEXT:S(6,15,Y)=0:NEXT
180 FOR N=4TO7:FOR I=1TO9
190  X=RND*23+3:Y=RND*18+2:IF S(N,X,Y)<>13 THEN190 ELSE S(N,X,Y)=I:NEXT:NEXT
200 FOR Y=1TO23:FOR X=1TO28:S(11,X,Y)=0:NEXT:NEXT
210 FOR I=5TO9:X=RND*23+3:Y=RND*18+2:S(11,X,Y)=I:NEXT
220 FOR N=8TO10:FOR I=1TO9:X=15:Y=24:WHILE Y>4
230  Y=Y-1:S(N,X,Y)=0:Y=Y-1:S(N,X,Y)=0:IF RND>.5 THEN250
240  IF X>23 THEN250 ELSE X=X+1:S(N,X,Y)=0:X=X+1:S(N,X,Y)=0:GOTO260
250  IF X<5 THEN240 ELSE X=X-1:S(N,X,Y)=0:X=X-1:S(N,X,Y)=0
260 WEND:S(N,X,3)=0:S(N,X,2)=I:NEXT:NEXT
270 FOR J=10TO11:FOR N=0TO9:FOR I=1TO10
280  X=RND*25+2:Y=RND*18+2:IF S(N,X,Y)<>0 THEN280 ELSE S(N,X,Y)=J:NEXT:NEXT:NEXT
290 CLS:N=1:FY=10:EI=0:AT=10:EN=100:LINE(481,0)-(639,199),PSET,4,BF:GOSUB960
300 LOCATE62,3:PRINT F$(9):LOCATE62,5:PRINT F$(10):LOCATE62,7:PRINT F$(11)
310 LINE(488,119)-(632,129),PSET,0,BF:LINE(488,75)-(632,117),PSET,0,BF:GOSUB980
320 FOR I=1TO2:SYMBOL(493+I,2+I),"ﾎﾞｳｹﾝﾗﾝﾄﾞ",2,2,I:NEXT
330 '***** ｶﾞﾒﾝ ﾌﾟﾘﾝﾄ *****
340 ON N+1 GOSUB1130,1130,1130,1140,1150,1160,1170,1170,1170,1170,1170,1170
350 FOR I=0TO7: READ R1(I):NEXT:FOR I=0TO7:READ R2(I):NEXT
360 FOR I=0TO15:READ R3(I):NEXT:READ R$,R4,R5:GOSUB970
370 FOR Y=0TO24:FOR X=0TO29:IF S(N,X,Y)=0 OR N>9 THEN410
380  IF S(N,X,Y)=11 THEN CIRCLE(X*16+8,Y*8+4),6,7,,,,F
390  IF S(N,X,Y)=13 THEN PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),R1,PSET,C1:GOTO410
400  IF S(N,X,Y)<10 THEN PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),R2,PSET,C2
410 NEXT:NEXT:LOCATE65,15:PRINT"              ":LOCATE65,15:PRINT S$(N)+" ｿﾞｰﾝ"
420 '***** ｷｼ ｲﾄﾞｳ *****
430 MX=15:MY=23:GOSUB480:PLAY"EFGEFG"
440 GOSUB960
450 M=VAL(INPUT$(1)):IF S(N,MX+PX(M),MY+PY(M))>11 OR M=0 THEN450
460 GOSUB480:MX=MX+PX(M):MY=MY+PY(M):GOSUB480
470 ON S(N,MX,MY)+1 GOTO450,500,500,500,500,500,500,500,500,500,830,920
480 PUT@A(MX*16,MY*8)-(MX*16+15,MY*8+7),MN,XOR:RETURN
490 '***** ﾃﾞｸﾞﾁ & ｱｸｼﾃﾞﾝﾄ *****
500 ON N+1 GOTO 810,510,510,530,600,680,700,710,810,810,810,810
510  GOSUB480:IF S(N,MX,MY)<>9 THEN K=21:GOSUB950:FOR I=0TO4000:NEXT:GOTO430
520  N=N+1:GOTO340
530  IF MY=0 THEN510 ELSE IF RND>.2 THEN450 ELSE K=14:GOSUB950:GOSUB480
540  J=MX:FOR MX=J TO 0 STEP-1:GOSUB480:FOR I=0TO400:NEXT:GOSUB480:NEXT
550  LINE(0,0)-(480,199),PSET,1,BF:FOR I=1TO100:EI=EI-1:GOSUB980:NEXT:N=11
560  IF F(1)=1 THEN LOCATE61,20:PRINT F$(1);F$(12):GOSUB1000:GOTO370
570  IF F(1)=2 THEN370 ELSE F(1)=2:FOR I=1TO120:EI=EI-1:GOSUB980:NEXT
580  LOCATE62,20:PRINT F$(15):FOR I=1TO9:AT=AT-1:GOSUB980:NEXT
590  RESTORE1190:FOR I=0TO23:READ MN(I):NEXT:GOSUB1000:GOTO370
600  IF S(4,MX,MY)=9 THEN650 ELSE IF F(S(4,MX,MY))=1 THEN450
610  LOCATE62,17:PRINT F$(S(4,MX,MY));F$(13):K=16:GOSUB950:GOSUB1010
620  IF FY=14 THEN LOCATE62,20:PRINT F$(17):GOSUB1000:GOTO440
630  F(S(4,MX,MY))=1:LOCATE65,FY:PRINT F$(S(4,MX,MY)):FY=FY+1
640  IF S(4,MX,MY)>6 THEN FOR I=1TO5:AT=AT+1:GOSUB980:NEXT:GOTO440 ELSE440
650  LOCATE62,17:PRINT F$(18):K=19:GOSUB950:GOSUB1010:IF RND>.8 THEN510
660  LOCATE62,19:PRINT F$(20):FOR I=1TO100:EI=EI-1:GOSUB980:NEXT
670  IF F(2)=0 THEN N=10:GOTO340 ELSE LOCATE62,22:PRINT F$(2);F$(12):GOTO520
680  IF S(5,MX,MY)=9 THEN N=8:GOTO340 ELSE IF S(5,MX,MY)=8 THEN N=2:GOTO340
690  IF S(5,MX,MY)=7 THEN N=0:GOTO340:ELSE K=23:GOSUB950:GOSUB1000:GOTO440
```

〈さらばゆみちゃん〉貴女はつねにキミで、リーダーで、とてもいい人だったと、みんなが思っているでしょう。かくいうこの私もそう思わないではいられない１人です。貴女にはとても笑いがあり、厳しさがあり、なによりも人間的な優しさがありました。……人間の価値はいなくなったときに初めてわかるものだとよくいわれますが、そのほんとうを知る思いです。あのいまわしい交通事故さえなかったら……ピピルマピピルマプリリンパ。パパレホパパレホドリミンパ——Written by Nop chaser

```
700 ON S(6,MX,MY) GOTO720,720,510,510,510,510,730,730,810
710 ON S(7,MX,MY) GOTO510,510,720,720,720,730,750,780,800
720  K=24:GOSUB950:GOSUB1000:GOTO440
730  K=25:GOSUB950:FOR I=1TO100:EI=EI-1:GOSUB980:NEXT:IF F(3)=0 THEN FOR I=1TO10
0:EN=EN-1:GOSUB980:NEXT:GOTO440
740  LOCATE62,20:PRINT F$(3);F$(12):GOSUB1000:GOTO440
750  K=26:GOSUB950:IF F(4)=0 THEN FOR I=1TO200:EI=EI-1:GOSUB980:NEXT:GOTO770
760  LOCATE62,20:PRINT F$(4);F$(12):GOSUB1000:GOTO440
770  GOSUB1000:LOCATE62,20:PRINT F$(27):N=1:GOTO340
780  K=28:GOSUB950:LOCATE62,20:PRINT F$(10);F$(29):S(N,MX,MY)=0
790  J=AT:FOR I=1TOJ:AT=AT+1:GOSUB980:NEXT:GOSUB1000:GOTO440
800  RESTORE1180:FOR I=0TO15:READ R3(I):NEXT:READ R$,R4,R5:C3=1:GOTO830
810  IF S(N,MX,MY)=9 THEN N=P(N,0):GOTO340 ELSE N=P(N,1):GOTO340
820 '***** ｾﾝﾄｳ *****
830 PUT@(500,160)-(515,175),R3,PSET,C3:H1=R5:S(N,MX,MY)=0:I=RND*1+5
840 IF F(I)=1 AND RND>.7 AND R$<>"ﾌﾞﾙｰﾅｲﾄ" THEN850 ELSE LOCATE66,17:PRINT F$(22)
:GOTO860
850 LOCATE65,17:PRINT F$(I)"ｦ":K=30:GOSUB950:GOSUB1000:GOTO900
860 LOCATE66,19:PRINT R$:LOCATE66,20:PRINT F$(10);R4:LOCATE66,21:PRINT F$(11);H1
870 GOSUB1000:FOR I=0TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT:IF H1=0 THEN AT=AT+1:GOTO900
880 H2=R4*(RND*5+1):H1=H1-AT*(RND*5+1):IF H1<1 THEN H1=0
890 FOR I=1TO H2:EN=EN-1:GOSUB980:NEXT:LOCATE73,21:PRINT"      ":GOTO860
900 IF R$="ﾌﾞﾙｰﾅｲﾄ" THEN1040 ELSE FOR I=1TO R5:EI=EI+1:GOSUB980:NEXT:GOTO440
910 '***** ｾｲﾒｲﾘｮｸ ﾎｷｭｳ *****
920 LINE(MX*16,MY*8)-(MX*16+15,MY*8+7),PSET,0,BF:S(N,MX,MY)=0:GOSUB480
930 FOR I=1TO20:EN=EN+1:GOSUB980:NEXT:GOTO440
940 '***** ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ *****
950 LOCATE62,18:PRINT F$(K):RETURN
960 LINE(488,131)-(632,192),PSET,0,BF:RETURN
970 LINE(0,0)-(480,199),PSET,0,BF:RETURN
980 LOCATE72,3:PRINTUSING"#####";EI:LOCATE72,5:PRINTUSING"#####";AT:PLAY"L64E"
990 LOCATE72,7:PRINTUSING"#####";EN:IF EN>0 AND EI>-1 THEN RETURN ELSE1030
1000 LOCATE62,23:PRINT"HIT (A) KEY":I$=INPUT$(1):IF I$<>"A" THEN1000 ELSE RETURN
1010 I$=INPUT$(1):IF I$="N" THEN RETURN440 ELSE IF I$<>"Y" THEN1010 ELSE RETURN
1020 '***** GAME OVER *****
1030 SYMBOL(50,50),"GAME OVER",5,5,2:PLAY"CDEFGCDEFG":GOTO1050
1040 SYMBOL(50,50),"VICTORY",5,5,6:PLAY"ABCDABCDEFG"
1050 SYMBOL(150,150),"REPLAY Y/N",2,2,2:I$=INPUT$(1):IF I$="N" THEN END
1060 IF I$="Y" THEN RUN ELSE1050
1070 '***** ﾃﾞｰﾀｰ *****
1080 DATA-1,1,0,1,1,1,-1,0,0,0,1,0,-1,-1,0,-1,1,-1,6,0,7,8,5,3,4,2
1090 DATA960,1056,2022,975,-16385,2031,1638,7224,16384,16384,16390,16399,16399,1
6399,6,0,17344,17440,18400,17344,-16,18400,1632,7224
1100 DATA ｳｷﾌﾞｸﾛ,ﾛｰﾌﾟ,ｸｽﾘ,ｶｷﾞ,ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ,ﾎﾟｼｪｯﾄ,ﾕﾐ,ﾔﾘ,ｴｲﾕｳﾎﾟｲﾝﾄ,ｾﾝﾄｳﾘｮｸ,ｾｲﾒｲﾘｮｸ, ｶ
ﾞｱﾙﾉﾃﾞﾀｽｶｯﾀ, ｶﾞｱﾘﾏｽ,ｱ! ｱｼｶﾞｽﾍﾞｯﾀ,ｵﾎﾞﾚﾙﾉﾃﾞﾊﾀﾞｶﾆﾅﾙ,ﾓｯﾃｲｷﾏｽｶ Y/N?,ﾓｳ ﾓﾃﾅｲﾖ,ﾇｹｱﾅｶﾞｱﾙ
1110 DATAﾊｲﾘﾏｽｶ Y/N?,ｵﾄｼｱﾅﾆｵﾁﾀ,ﾓﾄﾆﾓﾄﾞｯﾃｼﾏｯﾀ,* ｾﾝﾄｳ *,ｲｷﾄﾞﾏﾘﾀﾞ,ﾅﾆﾓﾅｲ,ﾄﾞｸﾍﾋﾞﾆｶﾏﾚﾀ,
ﾄｼﾞｺﾒﾗﾚﾀ,STARTﾍ ﾃﾝｿｳｻﾚﾙ,ｺｳｳﾝﾉﾍﾔ,ｶﾞ ﾊﾞｲﾆﾅﾙ,ﾓｯﾃｲﾙﾉﾃﾞﾄｵｼﾃﾔﾙｿﾞ
1120 DATAﾓﾘ3,ﾓﾘ1,ﾓﾘ2,ﾇﾏ,ﾑﾗ,ﾔﾏ,ﾁｶﾂｳﾛ2,ﾁｶﾒｲｷｭｳ,ﾁｶﾂｳﾛ1,ﾁｶﾂｳﾛ3,ｵﾄｼｱﾅ,ﾐｽﾞｳﾐ
1130 C1=4:C2=2:C3=6:RESTORE1130:RETURN:DATA4028,8166,31154,-13933,-30327,4481,38
5,384,-32767,-32767,-32767,-32767,-32767,-32767,-32767,-32767,-6169,-16387,22506
,-26215,-16771,-16387,22555,13356,2026,32767,-1,-1,30702,30750,24582,-4081,ﾄﾗ,5,
30
1140 C1=1:C2=6:C3=2:RESTORE1140:RETURN:DATA25473,-49,-1,-1,-1,-1,-13,12344,-3276
7,-16387,-16387,-16387,-16387,-16387,-16387,-32767,4080,7224,15804,7224,4080,384
,8184,28662,20467,20465,-22559,16384,17968,-5096,-7152,-4552,ﾋﾄﾂﾒ,6,40
1150 C1=2:C2=6:C3=7:RESTORE1150:RETURN:DATA8240,6336,1729,468,-19992,3008,480,99
2,8184,13644,27302,-10921,16380,9100,16268,16268,992,1488,1712,992,128,31726,-16
255,-28679,-32639,-15389,448,1584,2056,2056,2056,7196,ｶﾞｲｺﾂ,8,40
1160 C1=6:C2=6:C3=4:RESTORE1160:RETURN:DATA896,7920,16368,16312,32526,-410,28284
,-1,-20492,8189,-18402,28686,28687,-4083,-4081,-1,254,920,2046,3584,3584,26617,5
10,15,32287,-6146,-15888,25092,24576,12320,3136,896,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,15,50
1170 C1=1:C2=2:C3=5:RESTORE1170:RETURN:DATA32382,32382,0,-6169,-6169,0,32382,323
82,15996,32382,-385,-385,-3505,-385,-385,-385,-30752,-31712,-31136,-30752,-32384
,-16386,-26215,-5071,-28687,-30751,-31808,-24584,-28664,4104,4104,-2017,ﾍｲｼ,5,50
1180 DATA-32384,-30752,-30128,-30752,-31808,-24582,-3,-24583,1057,4080,4080,1632
,3696,3696,3120,14364,ﾌﾞﾙｰﾅｲﾄ,30,500
1190 DATA18400,16384,16384,16384,16384,0,0,0,16384,18400,16768,-4,17344,2016,163
2,7224,18400,18400,16768,-4,17344,0,0,7224
```


〈ゆみちゃんにおくる言葉〉 春――桜咲く洗足池へ行って、ゆみちゃんと一緒にお酒を飲みながら、お花見をしたかった。夏――汗をかきかきおかじゅうへ行って、ゆみちゃんと一緒にアイスクリームを食べたかった。秋――陽の沈む多摩川に行って、ゆみちゃんと一緒にボートに揺られてみたかった。冬――雪の積もった田園テニスクラブ裏の坂道に行って、ゆみちゃんと一緒にそり遊びをしたかった。あ～それなのに、ゆみちゃんは行ってしまうのネ。んじゃあバイバイ♡（バンプ）

タンポポのわたげがフワフワ飛んでくメルヘンゲーム

わたげくん

FOR M5(Pro, Jr.)BASIC-G

◐コンペイトウ

◐わたげくん

◐ハートチョコ

かわいいコンペイトウは敵！

このゲームはあのエイキチがひとめ見て採用した、すぐれもの。心のやさしい人は、きっとみんなこのゲームが気に入るでしょう。

キミはタンポポのわたげにつかまり、ハートチョコレートを取りながら旅をする妖精(見えないけど)。わたげの操縦法は、[SHIFT]キー(左)で上昇、カーソルキーでスピードの調節（前後の移動）。放っておくと自然に下降します。わたげとハートが重なれば、ハートチョコレートを取ったことになります。うまく連続して10個のハートを取ると、ハートの得点が2倍になります。けれどもどこの世界にも、ジャマ者がいるもので、この世界ではかわいいコンペイトウがそれです。これにわたげが触れると浮力がなくなって墜落、ゲームオーバーです。わたげが地上に近くなりすぎても、ゲームオーバーです。スタート、リプレイはすべて左の[SHIFT]キー。

◐やさしいメルヘンの世界から取ってきたような画面。エイキチによればこのゲームには谷山浩子の曲がよく似合うそうです

BY 高橋つかさ

パソコン少年なら一度はゲーム作りにあこがれるはず！

でも多くの人たちはその難しさに挫折しているのでは？　最初からゼビウスのようなスゴイのを作ろうとはせずにインベーダのタンクの移動とかパックマンの動かし方など初歩からやると、プログラミングがおもしろくなってやみつきになるのでは？　人のプログラムを解析するのも勉強になると思う。そして、マシン語の世界に入っていき、コンテストに入賞し、ソフトが売れて、印税がっぽりの生活を送ることになる？　ちなみに初心者にお勧めしたいのがM5シリーズです。

■変数リスト
S……スコア
X, Y……わたげの座標
X1, Y1……わたげの座標増分
HS……ハイスコア
G……連続してとったチョコの数
V……ハートチョコの点数

■プログラムの説明

行	内容
10～30	初期設定・画面設定
40～80	キー入力処理・わたげ移動
90～110	ハートチョコ，コンペイトウ移動処理
120	スクロール処理
130	BGM発生判定
140	ハートチョコをとったか
150	コンペイトにあたったか
160	スコア表示
170	ハートチョコを10個連続とったときの処理
180～240	BGM発生
250～260	ゲームオーバー処理
270～310	タイトル画面
320～400	キャラクタ設定
410～490	キャラクタデータ

■反転文字
10行　URL

```
10 console 0:print "URL":gosub 320:goto 270
20 cls &81:color &81,&55:print cursor(0,0);rpt$(32," "):loca
te 0,22:mprint(32,2);rpt$(64,"■"):G=0:S=0:M=0:V=1
30 play "l16h7":print cursor(1,0);"SCORE";cursor(14,0);"HI-S
CORE";HS;"←0":X=200:Y=96:X1=0:Y1=0
40 K=inkey(0):X1=X1+(K=54)-(K=55):X1=X1+(X1>8)-(X1<-8)
50 Y1=Y1+(inkey(1)=4)*2:Y1=Y1+1:Y1=Y1+(Y1>8)-(Y1<-8)
60 X=X+X1:if X<0 then X=0:X1=0 else if X>240 then X=240:X1=0
70 Y=Y+Y1:if Y<8 then Y=8:Y1=4 else if Y>165 then goto 250
80 move 0 in 0 on X,Y:sg 0,Y,8:P=post(5,9):if P=-1 then goto
 100
90 loc P to 0,rnd(144)+8:move P in P to 255,rnd(144)+8,rnd(2
)+2-((S/100)mod 2)
```

〈わたげくん〉 バレンタインデーは、西洋文明における習慣であり、日本人がバカさわぎするのはたいへんおかしい。……とエイキチクンは言っていますが、日本人というのは、そもそもアメリカナイズされたものにくすぐられてしまうという感覚が、多少なりともあるので、えーっと、とにかく私は、バレンタインデーは好きですね……と少女ゆきは言う。このように展開していく日本の青春というものを考えつつプレイするこのはかない色合いの〈わたげくん〉には、なにかしら渋みが感じられる。（よっちゃん）

```
100 P=Post(1,4):if P=-1 or T>0 then goto 120 else if vPeek(&
3B01+P*4)>254 then G=0
110 R=rnd(144)+8:loc P to 0,R:A=A+1:move P to 255,R,5-((S/50
)mod 5):T=rnd(30)
120 T=T-1:stchr C$(C)to &80,3:C=C-1:if C=-1 then C=3
130 if Play(1)=0 then M=M+1:on M gosub 180,190,200,210,220,2
30,240:if M=7 then M=0
140 A=coinc(0,1,4):if A>0 then Play "cgc":erase A,A+16:S=S+V
:G=G+1:if G=10 then gosub 170
150 if coinc(0,5,9)>0 then goto 250
160 Print cursor(6,0);S;"←0":goto 40
170 move off:Play "l16aaacccaaagl16":V=V*2:G=0:sleeP 2:move
on:return
180 Play,"h8l8s0t150o6brbo7cdco6ba","v10h8l8s0o4brbo5cdco4ba
":return
190 Play,"g4.o7cco6bagf2agfed2.r","o5cco4bagf2agfed2.r":retu
rn
200 Play,"brbo7cdco6ba","brbo5cdco4ba":return
210 Play,"g4.o7cco6bo7cedo6bo7dco6bao7co6b2.r8","g4.o5cco4bo
5cedo4bo5dco4bao5co4b2.r8":return
220 Play,"fo5bbo6dffbfgd4fgg4rfo7ccco6aaf4","h4cgcccgcccgccc
gcccgcccgcc":return
230 Play,"fo7dddo6bbf4fo5bbo6dffbfgd4gg4r8","cgcccgcccgcccgc
ccgcccgcc":return
240 Play,"fo7ccco6fo7ccco6fo7d4co6b4.r4","cgcccgcccgcccgcc":
return
250 scol 0,0:move 0 steP 0,2,1:for I=0 to 400:sg 0,I*2,15:ne
xt:sg 0,,0
260 move off:erase:move on:scol 0,15:Print cursor(11,10);"GA
ME OVER":sleeP 2:if S>HS then HS=S
270 cls:Print cursor(11,10);"WATAGE KUN":cursor(11,18);"PUSH
 SHIFT"
280 X=rnd(200)+20:Y=rnd(150)+20:for I=0 to 5:for J=5 to 9:mo
ve J on X,Y:move J steP rnd(8)-4,rnd(8)-4,1
290 if inkey(1)=4 then move off:erase:move on:goto 20
300 next:next:for I=0 to 80:if inkey(1)=4 then move off:eras
e:move on:goto 20
310 next:goto 280
320 dim C$(3):for I=0 to 3:read C$(I):next:stchr C$(0)to &80
,7:color &80,&12
330 for I=128 to 159:read A$:stchr A$ to I:next
340 Print cursor(10,10);"SETTING CHR":for J=0 to 2:for I=&21
80 to &22D7
350 vPoke I+J*2048,vPeek(I+J*2048)or vPeek(I+J*2048)/2 or vP
eek(I+J*2048)/4:next I,J
360 scol 0,15:scol 16,14:scod 0,128:scod 16,132:scol 12,10:s
col 28,6:scod 12,136:scod 28,140
370 joint 28 to 12,1:joint 12 to 16,3:joint 16 to 0,1
380 for I=1 to 4:scol I,8:scol I+16,1:scod I,152:scod I+16,1
56:joint I+16 to I,1:next
390 for I=5 to 9:scol I+16,15:scod I,144:scod I+16,148:joint
 I+16 to I,1:next
400 scol 5,7:scol 6,2:scol 7,10:scol 8,13:scol 9,7:mag 2:ret
urn
410 data 0140080080080004,0401200002200010,1004800008800040,
4010020020020001
420 data 030F1F3B7D7AECF0,F8F47A763D1F0F03,C0F0F8BC6E5E2F1F,
0F375EAEFCF8F0C0
430 data 000000040205130F,070B050902000000,0000004090A0D0E0,
F0C8A05000000000
440 data 0101010101010101,0000000000000000,80808080808080C0,
C0C0800000000000
450 data 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,
000060F0F0707070
460 data 0001030307 1F7D7D,3D1F1D1E3F3E3800,0080C0C0E0F8BEBE,
BCF8B878FC7C1C00
470 data 0102040418608282,4220222140414638,8040202018064141,
420444840282621C
480 data 0000001C264F5F7F,7F7F3F1F0F070300,00000070F8FCFCFC,
FCFCF8F0E0C08000
490 data 00001C2259B0A080,8080402010080403,0000708804020202,
0202040810204080
```

●M5系

〈ぐっばい、ゆみちゃん〉　覚えていますか、あの夏の日の午後……。照りつく太陽、日影の編集部。B･G･Mはキーを打つ音。そしてKitchenから漏れる香り……。そんな中で輝いていた、きらめきのBig Voice。私は忘れることができません。 目を閉じると野沢菜おにぎりを片手に、炎のごとく微笑むその姿が浮かんできます。ありがとう、ゆみちゃん。(最後までこんな文を書いてしまったけど、本当にいい人でした。天性の魅力を保ち、素敵な人生を歩んでください。──少女ゆきより)

フィクサリア
FIXALLIA

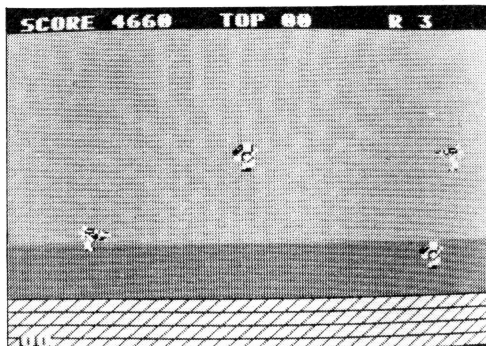
FOR M5(Pro, Jr.)BASIC-G

撃墜率100パーセントで1機追加！

自機フィクサリアンは自動連射式のビームを搭載、カーソルキーで4方向に移動する。敵は左右から襲撃してくるので、ササッとよけつつ、撃ちまくるのみだ。自機数が0になるとゲームオーバーだ。面クリアごとに命中率が表示され、ボーナスが加算される。命中率100パーセントになると、1機追加だ。スペースキーでリプレイ。

BY 高橋つかさ

編集部はいいなあ。好きなマシンがいじくれて……。

最近のファミコン熱はすごいけど、もうけ主義に走っているメーカーも多いのでは？〇イブン社とか〇スキーとか〇ドソンとか。ところで、ぼくもそろそろメジャーなマシンでデッカイ計画を実行してみたいな。いっそ編集部に入社すっか！　なんちゃって。

○ゲームとしてはありふれたシューティングゲームだが、自機の表示でプログラムの工夫がしてある

■変数リスト

X, Y……自機座標
X1, Y1……自機座標増分
K……キー入力
S……スコア
H……ハイスコア
E, F……命中率計算用
V……自機数

■プログラムの説明

10～ 90	キャラクタ定義
100～150	初期設定
160～170	敵の発生・移動判定
180～190	スコア表示・面クリア判定
200	面クリア処理
210～290	敵移動処理
300～340	キー入力・自機移動
350～360	画面設定
370	衝突判定
380～390	ミス処理
400～410	ゲームオーバー処理
420～440	ミュージック発生
450～510	キャラクタデータ

■閑話休題

このゲームに使用した反転文字は，10行　URLWW。　340行K。のみです。

このプログラムでは，同一キャラクタを左右反転させるルーチンを使用することで，プログラムの長さを圧縮しています。本格プログラムや，キャラクタの多いゲームでは，有効な方法だと思います。

（作者のプログラム自慢より）

```
10 console 0:dim W(3),Z(15),T(3),Z$(3):print "URLWW","  SETT
ING CHR":stchr:for J=0 to 2:for I=&2180 to &22D7
20 vpoke I+J*2048,vpeek(I+J*2048)or vpeek(I+J*2048)/2 or vpe
ek(I+J*2048)/4:next:next
30 len 64:A$="":len 64:C$="":for I=0 to 6:read A$:stchr A$ t
o I*4+128:next:for I=0 to 15:read Z(I):next:for I=&1C00 to &
1CBF
40 A=vpeek(I):vpoke I+&E0,Z(A mod 16)*16+Z(A/16):next:for J=
156 to 180 step 4:for I=0 to 3:Z$(I)=rdchr$(J+I,0)
50 next:stchr Z$(0)to J+2:stchr Z$(1)to J+3:stchr Z$(2)to J:
stchr Z$(3)to J+1:next:stchr "FF02040810204080" to &81,7
60 color &82,&44:color &81,&1E:color &80,&55:cls &80:view 0,
20,31,23:cls &81:on coinc gosub 370:on key gosub 300:event 1
8
70 scol 0,15:scol 16,1:scol 11,8:scod 11,144:scod 12,152:sco
l 12,6:mag 2:for I=7 to 9:scod I,144:scol I,10:scod I+16,148
80 scol I+16,9:joint I+16 to I,1:next:joint 16 to 0,1:for I=
1 to 3:joint I+16 to I,1:next:for I=4 to 6:scod I,156:scol I
,14
90 scod I+16,160:scol I+16,1:joint I+16 to I,1:next:$I:S=0:R
=0:V=2:gosub 360:print cursor(11,10);"FIXALLIA";cursor(10,12
);
100 print "PUSH SPACE":$K:if inkey(0)<>7 then goto $K else g
osub 360:print cursor(13,10);"READY":gosub 430:sleep 4
110 poke &704A,0:E=0:F=0:$G:for I=1 to 3:W(I)=0:next:gosub 3
60:gosub 350:erase:print cursor(1,23);rpt$(V,"V");
120 A=(R+3)mod 3:if A=0 or A=2 then on event gosub 210 else
on event gosub $H
```

〈ゆみちゃんにおくる言葉〉風に吹かれて地面を見れば、キャッキャ　キャッキャとゆみちゃんがさわぐ。坂をころがり、青空見れば、ワック　ワックとゆみちゃんがさわぐ。どうせ、おいらは、はぐれ者。めぐるめぐるよ時代はめぐる。さわぐ角には、福きたる。福はぷくぷく太っ腹。タバスコ、七味と騒ぐじゃないよ。ゆみちゃん見れば恐くない。FOR EVER YOUNG. FROM HERE WITH LOVE（エイキチ）

```
130 if(R/3+1)mod 2=1 then T=-1:TX=255:CD=136 else T=1:TX=0:C
D=164
140 for I=1 to 3:scod I,CD:scol I,11:scod I+16,CD+4:scol I+1
6,1:next:if A=1 or A=2 then G=1 else G=0
150 W=0:M=1:scod 0,128:scod 16,132:move on:move 0 in 0 on 40
,96:key on:coinc on:Play "o3t255l32":event on
160 repeat:if G=0 then goto 180 else P1=Post(4,6):if P1>0 th
en F=F+1:loc P1 to 255,P1*20:move P1 steP-4,-1,2
170 P1=Post(7,9):if P1>-1 then move P1 on vPeek(&3B01+4*(P1-
3))-16,vPeek(&3B00+4*(P1-3)):move P1 steP-3,0,1
180 Print cursor(6,0);S;"←0":until Peek(&704A)>30:key off:ev
ent off:coinc off:move off:erase:sg 3,,0:P=E*100/F
190 if P=100 then V=V+1
200 R=R+1:sleeP 1:Print cursor(10,10)"ROUND CLEAR";cursor(7,
11);"SHOOTING DOWN";P;"%":gosub 420
210 P=Post(1,3):if P>0 then loc P to TX,rnd(80)+20:W(P)=0:T(
P)=0:F=F+1
220 for J=1 to 3:if vPeek(&3B00+4*J)>140 then W(J)=-10 else
W(J)=W(J)+2
230 move J steP(R/3+J)*T,W(J)/2,2:next:$H:on M+1 gosub 240,2
70:return
240 loc 11 to vPeek(&3B01)-16,vPeek(&3B00):move 11 steP-24,0
,1:for J=1 to 6
250 if vPeek(&3B01+4*J)<vPeek(&3B01)and abs(vPeek(&3B00)-vPe
ek(&3B00+J*4))<16 then Play "c9d":erase J,J+16:S=S+1:E=E+1
260 next:return
270 loc 11 to vPeek(&3B01)+16,vPeek(&3B00):move 11 in 11 ste
P 24,0,1:for J=1 to 6
280 if vPeek(&3B01+4*J)>vPeek(&3B01)and abs(vPeek(&3B00)-vPe
ek(&3B00+J*4))<16 then Play "c9d":erase J,J+16:S=S+1:E=E+1
290 next:return
300 K=inkey(0):X=vPeek(&3B01):Y=vPeek(&3B00):if K=0 or K<46
or K>55 then move 0 to X,Y,0:sg 3,,0:return
310 on K-45 gosub $A,$B,$B,$B,$B,$C,$B,$B,$D,$E
320 move 0 to X1,Y1,1:scod 0,156-M*28:scod 16,160-M*28:sg 2,
50,0:sg 3,7,12:return
330$A:X1=X:Y1=140:return:$B:X1=X:Y1=Y:return:$C:X1=X:Y1=16:r
eturn
340$D:X1=40:Y1=Y:M=0:return:$E:X1=180:Y1=Y:M=1:return
350 Print "█ SCORE         TOP         R=      ";cursor(6,0);S;
"←0";cursor(17,0);H;"←0";cursor(26,0);R+1:return
360 cls &80:view 0,20,31,23:cls &81:view 0,16,31,19:cls &82:
view:return
370 C=coinc(0,1,9):if C=-1 then return
380 event off:coinc off:key off:X=vPeek(&3B01):Y=vPeek(&3B00
):move off:erase:loc 12 to X,Y
390 for J=0 to 5:sg 3,7,15:for I=150 to 80 steP-4:sg 2,100,0
:sg 3,,I/10:N=1-N:mag 2+N:next:next
400 mag 2:sg 2,50,0:for I=1500 to 0 steP-1:sg 3,,I/100:next:
erase:V=V-1:if V>=0 then return $G else if H<S then H=S
410 Print cursor(10,10);"GAME OVER":sleeP 3:return $I
420 for I=0 to 3:Play "o3t25518s0999fffo4ccco3bbbaabb":next:
sleeP 3:S=S+P*2:return 110
430 M2$="94cc":Play "o5t255s018","o4s014","o3s118":Play "9fe
d9fed9fed9fad","c292fede",rPt$(4,M2$)
440 Play "a9fea9fea9fea9fe","d2a29fef",rPt$(4,M2$):Play "ba9
fba9fba9fba9fo6c4","e2b2a9feo5o5c4",rPt$(4,M2$)+"c4":return
450 data 00203030 0EE03B0466070A1C1C1C1E0600000000D0D83F00204
4000000000000
460 data 0000000F111F0413010005020202011900000000002826C0C0DCB
8000000000000
470 data 010105090306 0C3D3D1C000001030300E0E0E8ECEC18D8E0E0D
838F0F0E00000
480 data 00060A163C393302020200000000000300101010 10E02000102
04000000E0E0
490 data 000000000000007f7f0000000000000000000000000000fefe0
000000000000
500 data 00000000000007f80807f000000000000000000000000fe0101f
e000000000000
510 data 0041390D06070E55071F0E24040C1800000898F0B060F0FC78E
070480480000 0,0,8,4,12,2,10,6,14,1,9,5,13,3,11,7,15
```


〈ゆみちゃんにおくることば〉　街から砂丘までは自転車で15分ほど。学校をエスケープした僕たちは、快適にペダルをこぎ、いくつかの坂をのぼり下って、やがて防風林になっている松林の中に入る。林の中の小川をたどっていくうちに、車体をのりすて、林がとぎれるとそこは砂の丘だ。強い北西の風にさからい、スニーカーの中に砂をためながら丘をよじのぼり、すべりおりる。息があらくなり、ぜいぜいいいながらけわしい丘を登りきると、突然ゆみちゃんが海をバックに大きな声で笑っていた。（よっちゃん）

ピクピクッ、このパズルでキミの脳みそがけいれん！

CONVULSION

コンバルジョン

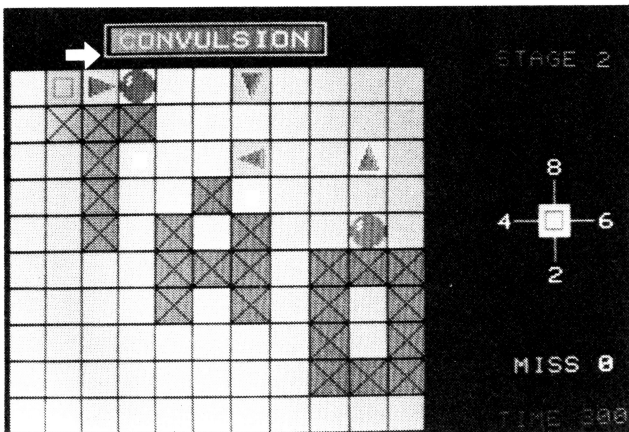
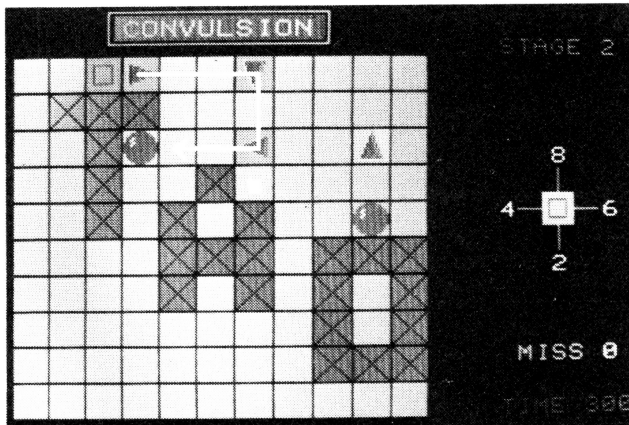
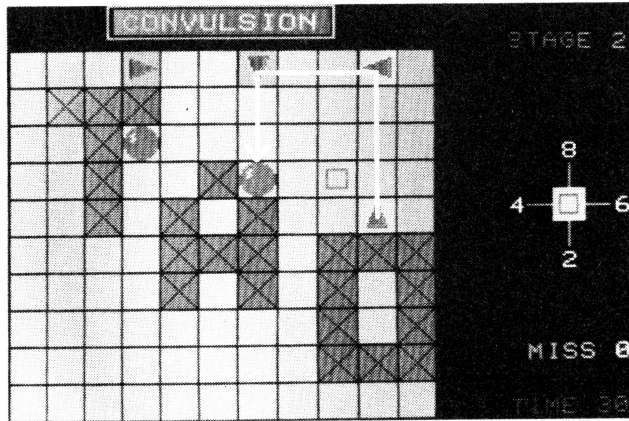
FOR PASOPIA7

矢印を赤いボールに押しこむと……

PASOPIA 7といえば峠（たお）先生。というわけで、ますます斬新さの光るパズルゲームです。おお、PASOPIA 7はパズルの宝庫じゃ。

黄色いコマをテンキーで上下左右に動かし、赤いボールを白い四角まで移動させるゲーム。ただし、黄色いコマは赤いボールを動かすことができない。うーむ、ルールの説明からしてパズルになってしまった。では、どうやって赤いボールを動かすのか。矢印をボールに押しこむと、その矢印の方向にボールが動いていくのだった。この矢印を動かすのが、黄色いコマであるキミというわけなのだ。

もうひとつ出てくる緑色のコマは、脇役、英語でいうとバイ・プレーヤー。ま、関係ないけど、ためになるでしょ。はやい話が動かせるブロック。赤いボールは矢印で動きはじめたら、なにかにあたるまで止まらないので、緑色の

Tの右の屋根の下とAの右肩に白い四角（ゴール）がある。左上の2重四角がキミのコマ。これで矢印をすぐ右側にあるボールに押しこもうとしているのだが矢印を押しこむと下の写真のようになる

そのままずっと行くとまた矢印に出会い、その矢印の方向に走っていくとまたまた矢印に出会い、結局ボールは、〝コ〟の字のように動いて、ゴールまで行くのだ。このボールは、これで終わりだ

また矢印を写真のようにならべかえて、右のほうにあった赤いボールに矢印をさしこむと写真の線のようにススーッとボールが走って、やはりAの右肩にあった白い四角のゴールにたどりついた

BY 峠 恒司

パソピア7を持っていて得したことその1からその5まで

【その1】市販ソフトが少ないのでおこづかいがなくならない。【その2】モデルチェンジをしないので新しいのに買いかえることがない。【その3】雑誌社にソフトを投稿しても競争率が高くない。【その4】たぶん、この機種を持っている人は少ないから、貴重なものを持っているという優越感にひたれる。【その5】現に機能もすぐれている。他機種がマネをしているとしか思えない。（なのにどうしてシェアが低いのか）

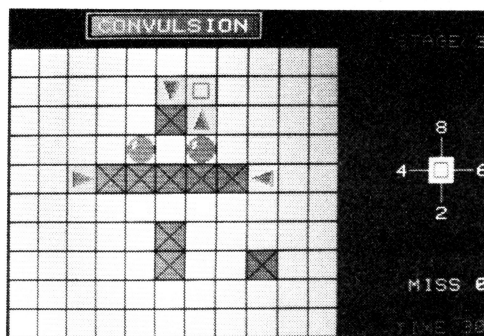
〈かいこえん〉やほー。お休みのはずのまさいちろーです。毎回ひつこく言っておりますが、このコーナーは小山田いくFCであります。たしかに私はお休みしておりますが、このコーナーはつづけていきます。石田くん、お手紙よみましたよ。ありがとさん！最近、2、3通、「小山田いく」とは何者だ？ というお手紙が来ておるのですが……小山田いくとは、マンガ家です!! S53年に、「12月の唯」でデビュー、代表作は、「すくらっぷ・ブック」etc、今、週刊少年チャンピオン（秋田書店）で連載中だよ！

コマを適当に配置して、都合のいい地点でストップさせるわけだ。

また、黒い丸は落とし穴で、ここに落ちるとミス1回。タイムオーバーやギブアップ（Ⓜキー）もミス1回。4回たまるとゲームオーバーだ。

面クリアしたらリターンキーで次の面へ。全部で40面あるぞ。リプレイもリターンキーだ。

◎これは面の形が矢印に似てるので『矢印』面。ゴールは矢印の屋根の下にひっそりある2つの四角がそうです。ね、かんたんそうでしょ

リスト次ページに続く

■変数リスト
TI……制限時間
E……ミス
K……コマの種類
X,Y……黄色のコマの位置
X1,Y1……コマの移動増分
X(n),Y(n)……各ボールの位置
BX,BY……ボールが動く位置
A(n,m)……各マスにあるコマの種類

■プログラムの説明
10〜 80　初期設定
90〜170　初期画面設定
180〜370　問題作成
380〜410　制限時間
420〜440　キー入力
450〜590　各コマ移動処理
600〜910　ボール移動処理
920〜1020　ゲームオーバー，リプレイ処理
1030〜1180　コマ・ボール表示
1190〜1460　コマ・ボールのパターン読みこみ
1470〜1670　問題のデータ

```
10 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z
20 DIM A(12,11),B(12,11),C(12,11)
30 DIM K4(100),K5(100),K6(100),K7(100),K9(100),K10(100),K11(100),K12(100)
40 FOR M=0 TO 12:FOR N=0 TO 11:A(M,N)=1:NEXT:NEXT
50 FOR J=4 TO 7:READ RX(J),RY(J):NEXT:DATA -1,0,0,-1,1,0,0,1
60 CLS:FOR CL=0 TO 7:COLOR=(CL,0):NEXT
70 S=1:KX=70:KY=60:GOSUB 1200
80 CLS:FOR CL=0 TO 7:COLOR=(CL,CL):NEXT
90 'ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ
100 LINE(82,4)-(174,18),5,B:LINE(85,6)-(172,16),1,BF
110 COLOR 6:LOCATE 11,1:PRINT"CONVULSION"
120 COLOR 7:LOCATE 34,8:PRINT "8":LOCATE 34,14:PRINT "2"
130 LOCATE 31,11:PRINT "4     6"
140 LINE(257,91)-(294,91),3:LINE(276,73)-(276,109),3
150 KX=269:KY=84:GOSUB 1080
160 COLOR 4:LOCATE 31,2:PRINT "STAGE";S
170 E=0:COLOR 3:LOCATE 32,19:PRINT "MISS 0"
180 'ﾓﾝﾀﾞｲ
190 F=0:FOR M=1 TO 11:FOR N=1 TO 10:B(M,N)=0:C(M,N)=0:NEXT:NEXT
200 S1=S:C1=1:C2=10:D1=1:D2=11:D3=1
210 IF S>20 THEN S=S-20:C1=10:C2=1:D1=11:D2=1:D3=-1
220 G=0:LINE(41,24)-(215,183),0,BF
230 RESTORE 1480:IF S=1 THEN 250
240 FOR N=1 TO 10*S-10:READ K$:NEXT
250 FOR N=C1 TO C2 STEP D3:READ K$
260 FOR M=D1 TO D2 STEP D3:K1$=MID$(K$,M,1)
270 IF K1$="F" THEN K=12:A(M,N)=12:GOTO 340
280 IF ASC(K1$)>64 THEN K=ASC(K1$)-62:A(M,N)=K:B(M,N)=1:GOTO 340
290 K=VAL(K1$):A(M,N)=K
300 ON K+1 GOTO 340,310,340,340,340,340,340,340,320,330
310 X=M:Y=N:GOTO 340
320 B(M,N)=1:K=0:A(M,N)=0:GOTO 340
330 G=G+1:X(G)=M:Y(G)=N:A(M,N)=0:C(M,N)=1
340 GOSUB 1040
350 NEXT:NEXT:S=S1
360 IF INKEY$<>"" THEN 360
370 PLAY "T120O3L16CEGL8O4C":TI=TIME+500
380 'ｺﾏﾉ ｲﾄﾞｳ
390 COLOR 2:LOCATE 31,22:PRINT USING"TIME ###";TI-TIME:IF TI-TIME>0 THEN 420
400 GOSUB 1020:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "TIME  OVER"
410 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 970
420 C$=INKEY$:IF C$="M" OR C$="m" THEN 970
430 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$="2")
440 IF X1+Y1=0 THEN 390
450 M1=X+X1:N1=Y+Y1:IF C(M1,N1)=1 THEN 390
460 M2=X+2*X1:N2=Y+2*Y1
470 IF A(M1,N1)=12 THEN 390
480 ON A(M1,N1)+1 GOTO 540,390,390,490,500,500,500,500
490 IF C(M2,N2)=1 THEN 390
```

```
500 IF A(M2,N2)<>0 THEN 390
510 K=0:M=M1:N=N1:GOSUB 1040
520 IF C(M2,N2)=1 THEN K=10 ELSE K=A(M1,N1)
530 M=M2:N=N2:GOSUB 1040:SWAP A(M1,N1),A(M2,N2)
540 K=0:M=X:N=Y:GOSUB 1040
550 K=1:M=M1:N=N1:GOSUB 1040:SWAP A(M1,N1),A(X,Y):X=M1:Y=N1
560 FOR J2=4 TO 7:JX=X+RX(J2):JY=Y+RY(J2)
570 IF A(JX,JY)>3 AND C(JX,JY)=1 THEN F=1:GOTO 610
580 NEXT
590 IF F=0 THEN 390
600 'ﾎﾞｰﾙｶﾞ ｳｺﾞｸｶ?
610 FOR J=1 TO G:T(J)=0:NEXT
620 FOR J=1 TO G:E(J)=A(X(J),Y(J))
630 IF T(J)=0 AND E(J)>3 THEN 650
640 NEXT:GOTO 900
650 BX=X(J):BY=Y(J)
660 BX=BX+RX(E(J)):BY=BY+RY(E(J))
670 IF C(BX,BY)=0 THEN 740
680 IF ABS(BX-X(J))=1 OR ABS(BY-Y(J))=1 THEN 720
690 GOSUB 890:K=A(X(J),Y(J)):M=X(J):N=Y(J):GOSUB 1040
700 X(J)=BX-RX(E(J)):Y(J)=BY-RY(E(J)):SWAP C(M,N),C(X(J),Y(J))
710 K=9:M=X(J):N=Y(J):GOSUB 1040
720 J1=0
730 J1=J1+1:IF X(J1)=BX AND Y(J1)=BY THEN SWAP X(J),X(J1):SWAP Y(J),Y(J1) ELSE 7
30
740 IF A(BX,BY)=12 THEN 850
750 ON A(BX,BY)+1 GOTO 660,760,760,760,810,810,810,810
760 IF BX=X AND BY=Y THEN F=1 ELSE F=0
770 T(J)=1:IF ABS(BX-X(J))=1 OR ABS(BY-Y(J))=1 THEN 620
780 GOSUB 890:K=A(X(J),Y(J)):M=X(J):N=Y(J):GOSUB 1040
790 X(J)=BX-RX(E(J)):Y(J)=BY-RY(E(J)):SWAP C(M,N),C(X(J),Y(J))
800 K=9:M=X(J):N=Y(J):GOSUB 1040:GOTO 620
810 GOSUB 890:K=A(X(J),Y(J)):M=X(J):N=Y(J):GOSUB 1040
820 X(J)=BX:Y(J)=BY:SWAP C(M,N),C(X(J),Y(J))
830 K=10:M=X(J):N=Y(J):GOSUB 1040
840 J$=INKEY$:IF J$<>"M" THEN 620 ELSE 970
850 GOSUB 890:K=A(X(J),Y(J)):M=X(J):N=Y(J):GOSUB 1040
860 M=BX:N=BY:K=9:GOSUB 1040:FOR I=0 TO 500:NEXT
870 PLAY"L16O1FL4C":K=11:GOSUB 1040
880 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 970
890 PLAY"O3L64FEDC":RETURN
900 FOR J=1 TO G:IF B(X(J),Y(J))<>1 THEN 390
910 NEXT
920 'ｵﾜﾘ
930 S=S+1:PLAY"O3T120L16CO4CO3DBEAFGCO4CO3BAGFEDL4C"
940 FOR I=0 TO 4000:NEXT
950 IF S<41 THEN 1010
960 CLS:COLOR 7:LOCATE 12,12:PRINT"*** THE END ***":LOCATE 0,23:END
970 E=E+1:COLOR 3:LOCATE 36,19:PRINT E
980 IF E<4 THEN PLAY"O2L4C":GOTO 190
990 PLAY"O3L16ECL4EL16DCO2BL8BO3CL2O2A","O2L16ECL4EL16DCO1BL8BO2CL2O1A"
1000 GOSUB 1020:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "GAME  OVER"
1010 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 160 ELSE 1010
1020 LINE(81,101)-(174,113),6,B:LINE(82,102)-(173,112),2,BF:RETURN
1030 'ｺﾏ,ﾎﾞｰﾙｦ ｶｸ
1040 KX=16*M+25:KY=16*N+8
1050 ON K+1 GOTO 1060,1080,1090,1100,1110,1120,1130,1140,1060,1150,1160,1170,118
0
1060 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),3,BF:IF B(M,N)=0 THEN RETURN
1070 LINE(KX+6,KY+6)-(KX+8,KY+8),7,B:RETURN
1080 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),6,BF:LINE(KX+3,KY+3)-(KX+11,KY+11),4,B:RETURN
1090 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),1,BF:LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),0:LINE(KX+14,KY)-(
KX,KY+14),0:RETURN
1100 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),4,BF:LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),0:LINE(KX+14,KY)-(
KX,KY+14),0:RETURN
1110 PUT@(KX,KY),K4,PSET:RETURN
1120 PUT@(KX,KY),K5,PSET:RETURN
1130 PUT@(KX,KY),K6,PSET:RETURN
1140 PUT@(KX,KY),K7,PSET:RETURN
1150 PUT@(KX,KY),K9,PSET:RETURN
1160 PUT@(KX,KY),K10,PSET:RETURN
```

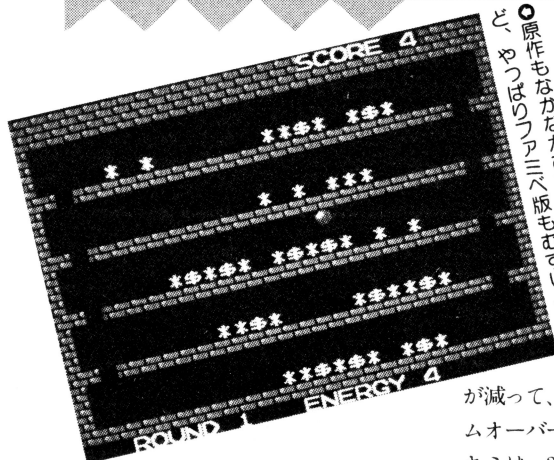
```
1170 PUT@(KX,KY),K11,PSET:RETURN
1180 PUT@(KX,KY),K12,PSET:RETURN
1190 'ホ゛ール,コマノ ハ゜ターン
1200 LINE(KX-1,KY-1)-(KX+15,KY+15),3,BF
1210 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,0:PAINT(KX+7,KY+7),0,0
1220 GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K12
1230 GOSUB 1300:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K9
1240 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),5,BF
1250 GOSUB 1300:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K10
1260 LINE(KX-1,KY-1)-(KX+15,KY+15),0,BF
1270 LINE(KX-6,KY-6)-(KX+20,KY+20),3,B
1280 GOSUB 1300:CIRCLE(KX+4,KY+4),8,3:PAINT(KX-4,KY-4),3,3
1290 GET@(KX-3,KY-3)-(KX+11,KY+11),K11:GOTO 1330
1300 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,2:PAINT(KX+7,KY+7),2,2
1310 PSET(KX+4,KY+3),7:PSET(KX+3,KY+4),7
1320 PSET(KX+4,KY+5),7:PSET(KX+3,KY+6),7:RETURN
1330 GOSUB 1450
1340 LINE(KX+1,KY+7)-(KX+12,KY+3),2:LINE-(KX+12,KY+11),2:LINE-(KX+1,KY+7),2
1350 GOSUB 1460:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K4
1360 GOSUB 1450
1370 LINE(KX+7,KY+1)-(KX+3,KY+12),2:LINE-(KX+11,KY+12),2:LINE-(KX+7,KY+1),2
1380 GOSUB 1460:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K5
1390 GOSUB 1450
1400 LINE(KX+13,KY+7)-(KX+2,KY+11),2:LINE-(KX+2,KY+3),2:LINE-(KX+13,KY+7),2
1410 GOSUB 1460:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K6
1420 GOSUB 1450
1430 LINE(KX+7,KY+13)-(KX+3,KY+2),2:LINE-(KX+11,KY+2),2:LINE-(KX+7,KY+13),2
1440 GOSUB 1460:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K7:RETURN
1450 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),5,BF:RETURN
1460 PAINT(KX+7,KY+7),4,2:RETURN
1470 'モンタ゛イノ テ゛ータ
1480 DATA 0000000000,0000100000,0000900000,0000700000,0000500000,0000706000
0,00000F00000,0000000000,0004080300,0000000000
1490 DATA 0090000000,0222014567,0028000000,0020028000,0020202009,0000222022
2,0000202020,0000000202,0000000222,0000000000
1500 DATA 0000000000,0000700000,0000200000,0000909000,0062222240,0000808000
0,0000200000,0010020030,0000500000,0000000000
1510 DATA 0000000000,0000100000,0090000900,0004005000,0000880000,0000880000
0,0006007000,0090300900,0000000000,0000000000
1520 DATA 0000000000,0000000000,0020001040,0002900050,0408290060,0500829070
0,0600082000,0700000200,0000000000,0000000000
1530 DATA 0000000000,0000000000,0006070B00,0000909000,00040B0500,0000909000
0,000C070D00,0000000000,0000100000,0000000000
1540 DATA 0000000000,0000000000,0000202070,0000292000,0060202010,0000202000
0,0005202060,0000202000,0900202000,0000000000
1550 DATA 0000000000,0000000000,0907040109,0000605000,0000000000,2222202222
2,0000000000,0003000000,0800000008,00000F00000
1560 DATA 0000000000,0000000000,0060090070,0000000000,0000808000,09900A0091
0,0000808000,0000000000,0050090040,0000000000
1570 DATA 0000000000,0003000300,0450202067,0002000200,0020000020,0020010020
0,0002808200,0000222000,0000909000,0000000000
1580 DATA 0000000000,0222212222,0200407002,0202292202,0202800200,0002000002
0,0202292202,0200506002,0222282222,0000000000
1590 DATA 0000000000,0000100000,0000202000,0000292000,0070282050,0060282040
0,0000292000,0000202000,0000000000,0000000000
1600 DATA 0000000000,0007060700,0000000000,0406090704,00000C00000,0709B1B905
0,00000E00000,0605090705,0000000000,0005040600
1610 DATA 0000000000,0006030400,0020202020,0029282920,0020282020,0020282020
0,0029282920,0020202020,0005010700,0000000000
1620 DATA 0000000000,0222000400,0090002222,0222000580,0000002222,0222300600
0,0090002222,0222100780,0000002222,0000000000
1630 DATA 0000000000,0020202020,F09000090F,0020A0A020,F00000000F,0020A0A020
0,F09000090F,0020202020,0004567400,0000010000
1640 DATA 0000000000,0030000030,0000000000,0000476000,000062B000,00004C7000
0,0000000000,0094567190,0000000000,0000000000
1650 DATA 0000000000,0000000000,0001080300,0000080000,0099989990,0000080000
0,0004586700,0000080000,0000000000,0000000000
1660 DATA 0000000000,0000909000,0004567330,0000010000,0000000000,0F0F0F0F0F
0,0000000000,00F000F000F,F000F000F00,8000000008
1670 DATA 0009999000,0000000000,0004000500,0000888000,0000818000,0000888000
0,0007000600,0000030000,0000000000,0000999900
```

PASOPIA7

イガイガ大きらい。ポンポンはねて$マーク集めよう

PON PON

ポン　ポン

FOR ファミリーコンピュータ/C1ファミリーベーシック

●原作もなかなかむずいゲームだったけど、やっぱりファミベ版もむずいよー!

MSXから移植したポーズ機能付き

ポシェットNo 4のTEIJIRO作『PONPON』をファミリーベーシックに移植したゲーム。

ポンポンとびはねるボールをコントローラIの十字ボタンで左右にあやつって、お金マーク($)を10個取れば面クリア。ただし、イガイガ(*)にさわるとエネルギーが減って、10回さわってしまうとゲームオーバーだ。むずかしすぎると思うキミは、20行のHの値を大きくして挑戦しなおそう!

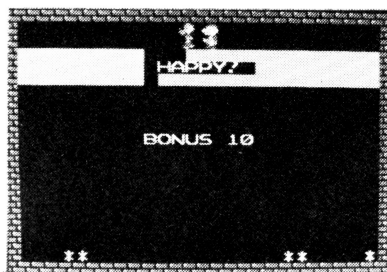
10面ごとのボーナスラウンドやポーズ機能(スタートボタン)など、原作にない工夫もあってなかなかいいね。

ところで、BGはただタイトル面を作っているだけだから、「いらない」という人は打ちこまなくていいよ。

BY さみあどん

うーん、なはぁんで採用されちゃったんだろほぉTEIJ。IRO様、すみません……

原作は1画面だったのに、こほおんなに長くしてしまった自分が、ものすごほおくバカに思えてきてしまひます。このプログラムを送ったあと、同じくTEIJIRO氏の『KUPUPU』や『PIPA』をファミリーベーシックに移植してしまひました。送ろ～かな～、ど～しよ～かな～。

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1			F30	F30	F30	F30		F30	F30	F30	F30		F30			F30												
2			F30			F30		F30			F30		F30	F30		F30												
3			F30	F30	F30	F30		F30			F30		F30		F30	F30												
4			F30					F30			F30		F30			F30												
5			F30					F30	F30	F30	F30		F30			F30												
6																												
7													G71	G71	G71	G71		G71	G71	G71	G71		G71			G71		
8													G71			G71		G71			G71		G71	G71		G71		
9													G71	G71	G71	G71		G71			G71		G71		G71	G71		
10													G71					G71			G71		G71			G71		
11													G71					G71	G71	G71	G71		G71			G71		
12																												
13			G71	・	・	P	O	N		P	O	N		(	Y	O	U	)										
14																												
15			$	・	・	M	O	N	E	Y		(	T	A	K	E	!	)										
16																												
17			*	・	・	T	O	G	E		T	O	G	E		(	D	O	N	'	T		T	O	U	C	H	)
18																												
19																												
20																												

○ブロックをくずして上に行けばボイントがもらえるボーナス面。*にさわるとノーボーナス

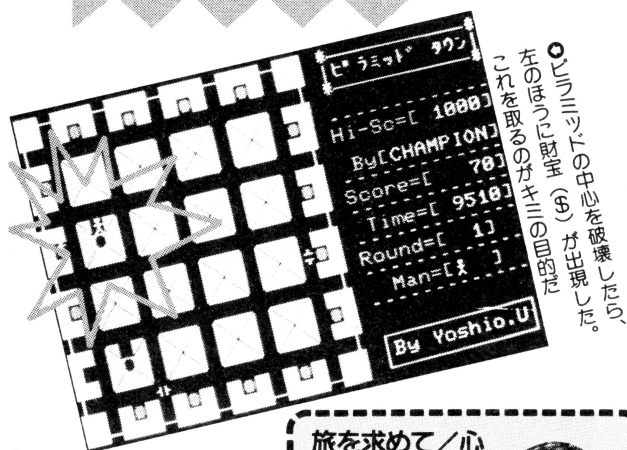
■変数リスト
A, B……ボールの座標
C, D……ボールの移動量
F……スコア
H……エネルギー
K……ハイスコア
R……ラウンド数
■プログラムの説明

10〜 30 初期設定
40〜 70 画面作成
80〜120 判定
130〜140 ゲームオーバー
150〜170 ポーズ
180〜190 面クリア
200〜270 ボーナスラウンド
280〜290 ボール移動のサブルーチン


```
10 CGSET1,0:CGEN3:SPRITEON:PALETB 0,15,48,39,22:PALETB 1,15,39,48,25:DEFSPRITE0,(1,0,0,0,0)=CHR$(207)
20 F=0:H=10:R=1:VIEW:LOCATE5,21:PRINT"HIT START BUTTON !"
30 IFSTRIG(0)<>1THEN30
40 CLS:FORY=0TO21:FORX=0TO27:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(195);:NEXT:NEXT:FORI=2TO18STEP4:FOR Y=I TO I+2:FORX=1TO26:LOCATEX,Y:PRINT" ":NEXT:NEXT:NEXT
50 FORI=5TO17:LOCATE2,I:PRINT" ":LOCATE25,I:PRINT" ":NEXT
60 FORI=4TO21STEP4:FORJ=1TOR+4:LOCATE RND(16)+5,I:PRINT"*$*":NEXT:NEXT
70 LOCATE17,0:PRINT"SCORE";F:LOCATE3,22:PRINT"ROUND";R:LOCATE13,22:PRINT"ENERGY";H:A=32:B=63:L=224:D=8
80 GOSUB280
90 IFE$="$"THENLOCATE(A-16)/8,(B-23)/8:PRINT" ":PLAY"O4A2":F=F+1:LOCATE22,0:PRINTF:IF F MOD 10=0THEN GOSUB180
100 IFE$="*"THENH=H-1:PLAY"O4C2":LOCATE19,22:PRINTH;" ":IFH=0THEN130
110 SPRITE0,A,B:IF STRIG(0)=1THENGOSUB150
120 GOTO80
130 SPRITE0:SPRITE1:LOCATE9,10:PRINT"GAME  OVER":PLAY"O1C5CDED6C4C5":IF K<F THEN K=F
140 PAUSE100:RUN
150 PLAY"O3A2G1F1G"
160 IFSTRIG(0)<>1THEN160
170 PLAY"A2G1F1G"RETURN
180 H=H+1:R=R+1:IF R MOD 10=0THEN RETURN200
190 PLAY"O2C2R2D2R2E2R2F2":RETURN60
200 CLS:SPRITE0:SPRITE1:DEFMOVE(0)=SPRITE(0,7,1,1):DEFMOVE(1)=SPRITE(1,3,1,1):POSITION0,129,31:POSITION1,111,31
210 FORI=0TO21:LOCATE0,I:PRINTCHR$(195):LOCATE27,I:PRINTCHR$(195):NEXT:FORI=1TO26:LOCATEI,0:PRINTCHR$(195):LOCATEI,21:PRINTCHR$(195):FORJ=3TO5:LOCATEI,J:PRINTCHR$(254):NEXT:NEXT
220 FORI=1TO R-3:LOCATE RND(26)+1,20:PRINT"*":NEXT:A=96:B=103
230 GOSUB280:IFE$=CHR$(254)THEN LOCATE (A-16)/8,(B-23)/8:PRINT" ":A=A-C:B=B-D:D=-D
240 IF E$="*"THEN PLAY"O3E1F1EFEF":PAUSE80:SPRITE0:GOTO40
250 IF A=120AND B<40THENSPRITE0,129,31:BEEP:PAUSE80:SPRITE0:CGEN2:MOVE 0,1:LOCATE10,4:PRINT" HAPPY! ":PLAY"O3C2E2R2G2R2A2B2O4C2":LOCATE10,10:PRINT"BONUS";R:PAUSE200:F=F+R:R=R+1:ERA0,1:CGEN3:GOTO40
260 IFSTRIG(0)=1THENGOSUB150
270 SPRITE0,A,B:GOTO230
280 G=STICK(0):C=((G=2)-(G=1))*8:A=A+C:B=B+D:E$=SCR$((A-16)/8,(B-23)/8):IFE$=CHR$(195)THENPLAY"O3D0":A=A-C:B=B-D:D=-D
290 RETURN
```

ピラミッドタウン

FOR MZ-700シリーズ/1500S-BASIC

ピラミッドの中心を破壊したら、左のほうに財宝（$）が出現した。これを取るのがキミの目的だ

ピラミッドのなかにある財宝はふつうは見えないし、取ることもできない。そこで、爆弾（●）を取って、ピラミッドの側面１か所にある入口からなかに入っていこう。入ると爆弾が仕掛けられたことになり、ピラミッドの中心部に穴があいたようになる。すると財宝（$）が現れるので、これを取っていくわけだ。

$を16個集めると１面クリア。でも、すぐに監視ロボットにやられてしまって、なかなか難しいぞ。リプレイはYキー、やめるときは、Nキーを押そう。

珍しいS-BASICの作品だ。

監視ロボットはださい格好をしているが、なかなか手強い恐怖の存在

ビームにあたり、ヒエ〜！という感じであおむけに倒れるキミ

旅を求めて／心は時を／駆け巡る／吉野の紅葉／一つまた落ち

本当の「旅」を求めて旅をする。その旅の思い出は時間を駆け巡るように今、ぼくの心の中に蘇る。その思い出の一つに吉野の山についてのものがある。その山の紅葉は風に誘われて漂う。風の助けをかりて、飛べないことを知りながらも飛ぼうとしているが、やがて力尽きて大地に落ちてしまう。そしてその大地の一部となって短い命を終わらせる。まるで旅を生き甲斐とした古人のようである。

BY 臼井義夫

ピラミッドを破壊し、宝を掘り出す！

カーソルで自分を動かし、動きまわる監視ロボットのビームにやられないように注意して、ピラミッドのなかに隠された財宝を取っていこう。

ただし、カーソルキーを１回押すとその方向にずっと動きつづけるので、スペースキーで適当に止めること。

監視ロボットは、イコール記号に手がついたような形のキャラクタで、なかなか鋭い追い方をするやつだ。こいつにつかまっても、もちろんアウトだし、ロボットが発射するビームにあたってもだめ。

■変数リスト

H……ハイスコア
S……スコア
R……面数
M……人の数
Z……破壊するピラミッドの残りの数
V1, V2……監視ロボットの移動方向
Z1, Z2……ビームの移動方向
X, Y……自分の座標
P1, Q1, P2, Q2……監視ロボットの座標
M1, N1, M2, N2……ビームの座標
KX, KY……宝の座標
XX, YY……人の移動方向
T……タイム
W1, W3……監視ロボットの移動の有無
W2, W4……ビーム発射の有無

■プログラムの説明

10〜50　初期設定1
60〜540　画面表示
550〜600　初期設定2
610〜810　人の移動・ピラミッド破壊・宝の表示などの処理
820〜880　監視ロボット１の移動
890〜930　ビーム１の移動
940〜1000　監視ロボット２の移動
1010〜1050　ビーム２の移動
1060〜1080　タイムの表示
1090〜1180　ボーナスの表示
1190〜1530　ゲームオーバー
1540〜2160　デモとゲーム説明の表示

■参考

BASICマガジン，83年12早号，99ページ，「ALIEN JUNGLE」

〈ピラミッドタウン〉 MoMoがクリアできないほどムズイそうなので、私には無理です。とりあえず、デモがいいね。少女ゆきは説明文を読んでもよくわからなかったりするので、こーゆーデモを作ってもらえるとうれしいなぁ……。ピラミッドというと、「王家の紋章」というマンガを思い出しますね。あれはストーリー性があって良いが、子供だましって気もする。でもマンガなんてものはそもそも……えーっと、とにかく、ピラミッドタウンってタイトルは気に入りました。（少女ゆき）

```
10 H=1000:DIM N(7):TEMPO 7
20 N(0)=3:N(1)=8:N(2)=1:N(3)=13:N(4)=16:N(5)=9:N(6)=15:N(7)=14
30 GOSUB 1540
40 S=0:R=1:M=2
50 COLOR,,7,0:CLS:T=10000
60 FOR I=3 TO 22 STEP 19
70 FOR J=4 TO 23 STEP 19
80 COLOR,,6:CURSORJ,I:PRINT"■■■■■"
90 NEXT J,I
100 FOR I=6 TO 18 STEP 4
110 CURSORI,3:PRINT"─■■■─■■■■■ ■"
120 CURSORI+1,22:PRINT"■ ■■■■■─■■■─"
130 CURSOR4,I-1:PRINT"|■■■  ■■■  ■■■  ■■■|"
140 CURSOR24,I-1:PRINT"|■■■  ■■■  ■■■  ■■■|"
150 NEXT I
160 FOR I=6 TO 18 STEP 4
170 FOR J=7 TO 19 STEP 4
180 COLOR,,0,6:CURSOR J,I:PRINT"\ /■■■ X ■■■/ \"
190 COLOR,,6,0:CURSOR J+1,I:PRINT"■■■ → ■■■"
200 COLOR,,,6
210 ON INT(RND(1)*4+1) GOTO 220,230,240,250
220 CURSOR J+1,I:PRINT"□":GOTO 260
230 CURSOR J,I+1:PRINT"□":GOTO 260
240 CURSOR J+1,I+2:PRINT"□":GOTO 260
250 CURSOR J+2,I+1:PRINT"□"
260 NEXT J,I
270 COLOR,,3,0
280 CURSOR 8,4:PRINT"●■■■●■■■●■■■●"
290 FOR I=7 TO 19 STEP 4
300 CURSOR 5,I:PRINT"●■■■■■■■■■■■■■■■■■■●"
310 NEXT I
320 CURSOR 8,22:PRINT"●■■■●■■■●■■■●"
330 COLOR,,6:CURSOR 26,3:PRINT"*─────────────*"
340 CURSOR 26,4:PRINT"|ピラミッド タウン|"
350 CURSOR 26,5:PRINT"*─────────────*"
360 FOR I=7 TO 19 STEP 2
370 COLOR,,7:CURSOR 26,I:PRINT"-------------"
380 NEXT I
390 CURSOR 26,21:PRINT"┌─────────────┐"
400 CURSOR 26,22:PRINT"|B●Y ●Y●OSHIO●U|"
410 CURSOR 26,23:PRINT"└─────────────┘"
420 COLOR,,5:CURSOR 26,8:PRINT"H●I-●S●C=[      ]●"
430 CURSOR 26,9:PRINT"              "
440 CURSOR 26,10:PRINT" B●Y●[■■■■■■■■]"
450 CURSOR 26,12:PRINT"S●CORE=[      ]●"
460 CURSOR 26,14:PRINT" T●IME=[      ]●"
470 CURSOR 26,16:PRINT"R●OUND=[    ]●"
480 CURSOR 26,18:PRINT"  M●AN=[    ]●"
490 COLOR,,7:CURSOR 33,8:PRINTUSING"#####";H
500 POKE 53248+30+10*40,N(0),N(1),N(2),N(3),N(4),N(5),N(6),N(7)
510 CURSOR 33,12:PRINTUSING"#####";S
520 CURSOR 33,14:PRINTUSING"#####";T
530 CURSOR 33,16:PRINTUSING"###";R
540 CURSOR 33,18:PRINTMID$(CHR$($63,$63,$63)+"    ",4-M,3)
550 Z=16:K=0
560 X=6:Y=21:XX=0:YY=0:P1=22:Q1=4:P2=23:Q2=5:Z1=1:Z2=-1:W1=1:W2=2:W3=1:W4=2
570 COLOR,,6
580 CURSOR P1,Q1:PRINTCHR$($6F)
590 CURSOR P2,Q2:PRINTCHR$($6E)
600 COLOR,,7:CURSOR X,Y:PRINTCHR$($63)
610 IF Z=0 THEN 1090
620 GET Z$:POKE $3444,0
630 IF Z$="■" THEN XX=-1:YY=0:GOTO 680
640 IF Z$="■" THEN XX=1:YY=0:GOTO 680
650 IF Z$="■" THEN XX=0:YY=-1:GOTO 680
660 IF Z$="■" THEN XX=0:YY=1:GOTO 680
670 IF Z$=" " THEN XX=0:YY=0
680 A=PEEK(53248+X+XX+(Y+YY)*40)
690 IF A=$0 THEN 750
700 IF(A=$47)*(K=0)THEN MUSIC"C0":K=1:KX=X+XX:KY=Y+YY:GOTO 760
710 IF A=$9B THEN MUSIC"-E0-F":GOTO 760
720 IF(A=$6D)*(K=1)THEN COLOR,,6,2:CURSORX+XX,Y+YY:PRINT"□";:MUSIC"-C0R-CR-C":C
LOR,,6,0:PRINT"■□":K=2:COLOR,,7,0:CURSORKX,KY:PRINT"$":GOTO 790
730 IF(A=$64)*(K=2)THEN MUSIC"-B0":K=0:Z=Z-1:GOTO 760
740 GOTO 810
750 S=S-10
```

●MZ-700用

```
760 CURSOR X,Y:PRINT" "
770 X=X+XX:Y=Y+YY
780 CURSOR X,Y:PRINTCHR$($63)
790 S=S+10:CURSOR33,12:PRINTUSING"#####";S
800 GOTO 820
810 CURSOR X,Y:PRINTCHR$($63)
820 ON W1 GOTO 830,890
830 IF (Q1+Z1>22)*(Z1=1)THEN CURSOR P1,Q1:PRINT" ":P1=INT(RND(1)*5+1)*4+2:Q1=INT
(RND(1)*2)*18+4:Z1=SGN(10-Q1):GOTO 870
840 IF (Q1+Z1<4)*(Z1=-1)THEN CURSOR P1,Q1:PRINT" ":P1=INT(RND(1)*5+1)*4+2:Q1=INT
(RND(1)*2)*18+4:Z1=SGN(10-Q1):GOTO 870
850 CURSOR P1,Q1:PRINT" "
860 Q1=Q1+Z1
870 COLOR,,6:CURSOR P1,Q1:PRINTCHR$($6F):COLOR,,7
880 IF(W2=2)*(Y=Q1)THEN W1=2:W2=1:M1=P1:N1=Q1:V1=SGN(X-M1)
890 ON W2 GOTO 900,940
900 IF(V1<>0)*(X=M1+V1)*(Y=N1)THEN CURSOR M1,N1:PRINT" ":GOTO 1190
910 IF PEEK(53248+M1+V1+N1*40)=$0 THEN CURSOR M1,N1:PRINT" ":M1=M1+V1:CURSOR M1,
N1:PRINT"-":GOTO 930
920 CURSORM1,N1:PRINT" ":W1=1:W2=2:GOTO 940
930 COLOR,,6:CURSORP1,Q1:PRINTCHR$($6F):COLOR,,7
940 ON W3 GOTO 950,1010
950 IF(P2+Z2<5)*(Z2=-1)THEN CURSOR P2,Q2:PRINT" ":P2=INT(RND(1)*2)*18+5:Q2=INT(R
ND(1)*5+1)*4+1:Z2=SGN(10-P2):GOTO 990
960 IF(P2+Z2>23)*(Z2=1)THEN CURSOR P2,Q2:PRINT" ":P2=INT(RND(1)*2)*18+5:Q2=INT(R
ND(1)*5+1)*4+1:Z2=SGN(10-P2):GOTO 990
970 CURSOR P2,Q2:PRINT" "
980 P2=P2+Z2
990 COLOR,,6:CURSOR P2,Q2:PRINTCHR$($6E):COLOR,,7
1000 IF(W4=2)*(X=P2)THEN W3=2:W4=1:M2=P2:N2=Q2:V2=SGN(Y-N2)
1010 ON W4 GOTO 1020,1060
1020 IF(V2<>0)*(X=M2)*(Y=N2+V2)THEN CURSOR M2,N2:PRINT" ":GOTO 1190
1030 IF PEEK(53248+M2+(N2+V2)*40)=$0 THEN CURSOR M2,N2:PRINT" ":N2=N2+V2:CURSOR
M2,N2:PRINT"|":GOTO 1050
1040 CURSOR M2,N2:PRINT" ":W3=1:W4=2:GOTO 1060
1050 COLOR,,6:CURSOR P2,Q2:PRINTCHR$($6E):COLOR,,7
1060 T=T-10:IF T<0 THEN 1190
1070 CURSOR 33,14:PRINTUSING"#####";T
1080 GOTO 610
1090 MUSIC"R3C7F1R5F1R0F9C7G5E3F3RC0R3F0R9"
1100 COLOR,,5:CURSOR 26,14:PRINTUSING"B●ONUS=[#####]●";INT(T/100)*10
1110 FOR I=0 TO INT(T/100)*10 STEP 10
1120 COLOR,,7:CURSOR 33,14:PRINTUSING"#####";INT(T/100)*10-I
1130 MUSIC"+C0"
1140 S=S+10:CURSOR 33,12:PRINTUSING"#####";S
1150 NEXT I
1160 FOR I=0 TO 500:NEXT I
1170 R=R+1:IF R=3 THEN M=M+1
1180 GOTO 50
1190 COLOR,,2:CURSOR X,Y:PRINTCHR$($65):MUSIC"+C0"
1200 CURSOR X,Y:PRINTCHR$($66):MUSIC"+C0"
1210 CURSOR X,Y:PRINTCHR$($64):MUSIC"+C0"
1220 CURSOR X,Y:PRINTCHR$($63):MUSIC"+C0"
1230 CURSOR X,Y:PRINTCHR$($65):MUSIC"+C9":COLOR,,7
1240 M=M-1:IF M<0 THEN 1310
1250 CURSOR X,Y:PRINT" "
1260 CURSOR P1,Q1:PRINT" "
1270 CURSOR P2,Q2:PRINT" "
1280 IF W2=1 THEN CURSOR M1,N1:PRINT" "
1290 IF W4=1 THEN CURSOR M2,N2:PRINT" "
1300 CURSOR 33,18:PRINTMID$(CHR$($63,$63,$63)+"   ",4-M,3):T=10000:GOTO 560
1310 MUSIC"R9+E3+#D+E9+D3+CBA#G7A9R5E3DE9-B5C-#G5-A9"
1320 IF H>=S THEN 1480
1330 H=S
1340 COLOR,,7:CURSOR 33,8:PRINTUSING"#####";H
1350 MUSIC"R7+C3R0+C3"
1360 CURSOR 30,10:PRINT SPC(8)
1370 CURSOR 26,10:PRINT"●ナマエ●■"
1380 N=1
1390 FOR I=0 TO 7
1400 GET Z$
1410 IF Z$="■" THEN N=N-1:POKE $3444,0
1420 IF Z$="■" THEN N=N+1:POKE $3444,0
1430 IF Z$=" " THEN N(I)=N:N=1:POKE $3444,255:NEXT I:GOTO 1480
1440 IF N<0 THEN N=26:GOTO 1460
1450 IF N>26 THEN N=0
```

```
1460 POKE 53248+30+I+10*40,N
1470 FOR J=0 TO 100:NEXT J:GOTO 1400
1480 COLOR,,7:CURSOR 27,22:PRINT"TRY AGAIN ?"
1490 FOR I=0 TO 1000
1500 GET Z$
1510 IF Z$="Y" THEN 40
1520 IF Z$="N" THEN END
1530 NEXT I:RESTORE:GOTO 30
1540 COLOR,,,0:CLS
1550 COLOR,,7:CURSOR 1,1:PRINT"*────────────────*  *──────────────*
1560 CURSOR 1,2:PRINT"|DEMONSTRATION| & |EXPLANATION|"
1570 CURSOR 1,3:PRINT"*─────────────────*  *─────────────*"
1580 COLOR,,0,6:CURSOR 5,7:PRINT"\ /←←←↓ X ←←←↓/ \→↑↑\ /←←←↓ X ←←←↓/ \"
1590 COLOR,,6,6:CURSOR 6,7:PRINT"←←↓□→ ←←↓ →→→↑↑ ←←↓ → ←←↓□"
1600 COLOR,,6,0:CURSOR 2,6:PRINT"|←↓ ←←↓ ←↓ ←←↓|←↓ ←←↓ ─↑ ←←←↓ ─↑ ←←←↓
→→─"
1610 CURSOR 12,6:PRINTCHR$($6E)
1620 COLOR,,3:CURSOR 3,8:PRINT"●→→↓↓↓●→→→●"
1630 COLOR,,7,0:CURSOR 4,10:PRINTCHR$($63)
1640 COLOR,,2,1:CURSOR 6,16:PRINT"←↑↑←↓↓ ↑→"
1650 CURSOR 6,20:PRINT"SPC"
1660 COLOR,,7,0:CURSOR 2,16:PRINT"LEFT↑↑↓U P←←←↓↓↓↓DOWN←↑↑RIGHT
1670 CURSOR 10,20:PRINT"STOP"
1680 COLOR,,0,6:CURSOR 19,7:PRINT"\ /←←←↓ X ←←←↓/ \"
1690 COLOR,,7,0:CURSOR 20,11:PRINTCHR$($63)
1700 COLOR,,6:CURSOR 20,13:PRINTCHR$($6E);"←↓↓";CHR$($6F)
1710 COLOR,,3:CURSOR 20,17:PRINT"●"
1720 COLOR,,5:CURSOR 20,19:PRINT"$"
1730 COLOR,,7:CURSOR 23,8:PRINT"--- ピラミッド""
1740 CURSOR 22,11:PRINT"---- ⊖ヒト⊖"
1750 CURSOR 22,13:PRINT"┐←↓|←↓┘↑--- ⊖カンシ⊖ロボット"
1760 CURSOR 22,17:PRINT"---- ⊖バクダン⊖"
1770 CURSOR 22,19:PRINT"---- ⊖タカラ⊖"
1780 COLOR,,7:CURSOR 12,23:PRINT"P⊖USH ANY KEY⊖"
1790 FOR I=1 TO 14
1800 READ M$:MUSIC M$
1810 GET Z$:IF Z$<>"" THEN RETURN
1820 NEXT I
1830 X=4:Y=10:P2=12
1840 READ XX,YY
1850 A=PEEK(53248+X+XX+(Y+YY)*40)
1860 IF A=$47 THEN MUSIC"C0":KX=X+XX:KY=Y+YY
1870 IF A=$9B THEN MUSIC"-E0-F"
1880 IF A=$6D THEN COLOR,,6,2:CURSORX+XX,Y+YY:PRINT"□";:MUSIC"-COR-CR-C":COLOR,,
6,0:PRINT"←□":COLOR,,7,0:CURSORKX,KY:PRINT"$":GOTO 1920
1890 IF A=$64 THEN MUSIC"-B0"
1900 CURSOR X,Y:PRINT" "
1910 X=X+XX:Y=Y+YY
1920 COLOR,,7:CURSOR X,Y:PRINTCHR$($63)
1930 CURSOR P2,6:PRINT" "
1940 P2=P2-1:IF P2<3 THEN P2=12
1950 COLOR,,6:CURSOR P2,6:PRINTCHR$($6E)
1960 C=PEEK(53248+P2+7*40)
1970 IF(C=$0)*(X=P2)THEN 2010
1980 GET Z$
1990 IF Z$<>"" THEN RETURN
2000 FOR I=0 TO 100:NEXT I:GOTO 1840
2010 COLOR,,7:CURSOR 4,7:PRINT"|"
2020 FOR I=0 TO 50:NEXT I
2030 CURSOR 4,7:PRINT" "
2040 FOR I=0 TO 20:NEXT I
2050 COLOR,,2:CURSOR 4,8:PRINTCHR$($65):MUSIC"+C0"
2060 CURSOR X,Y:PRINTCHR$($66):MUSIC"+C0"
2070 CURSOR X,Y:PRINTCHR$($64):MUSIC"+C0"
2080 CURSOR X,Y:PRINTCHR$($63):MUSIC"+C0"
2090 CURSOR X,Y:PRINTCHR$($65):MUSIC"+C9"
2100 FOR I=0 TO 1000
2110 GET Z$
2120 IF Z$<>"" THEN RETURN
2130 NEXT I
2140 RESTORE:GOTO 1540
2150 DATA FOR5COR5,FOR5COR5,FOR5COR5,F3EDC,EOR5COR5,EOR5COR5,EOR5COR5,-B3CDE,FOR
5COR5,FOR5COR5,FOR5COR5,F3EDC,EOR5COR5,-B3CDEF7ROF5R9
2160 DATA 1,0,1,0,0,1,0,-1,1,0,1,0,1,0,1,0,0,-1,0,-1,0,1,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,0,1
,0,-1,-1,0,-1,0,0,-1,0,-1,-1,0,1,0,1,0,1,0,-1,0,-1,0,1,0
```

カギを取って10階を目指そう。RPG風パズルゲーム

MYSTERIOUS

ミステリアス

FOR MZ-700シリーズ Hu-BASIC

⬆カギを取りながらドアへ向かうトムオキヨン。中段の右寄りにあるのが、雰囲気でわかるようにドアだ。右のスコアの下では残り数と持ってるマジックアイテムの数を表示

うーむ、一度こんなことといってみたかった

プログラムを作るということ、それは登山のようなものである。山があるから山に登る登山家の如く、われわれパソコンユーザーはそこにパソコンがあるからディスプレイのまえに坐るのだ。

BY 竹内 真

最上階を目指すトムオキョンの塔

繰り返し登場したトムとオキョン。前回でもとに戻れて、1画面ではジャンプなどしていたが、ここでは、トムオキョンが免許皆伝のテストを受けることになった。テストはちょっとドルアーガの塔のようなRPG風パズル。10階まである塔のなかをカギをとって上がっていくのが課題だ。

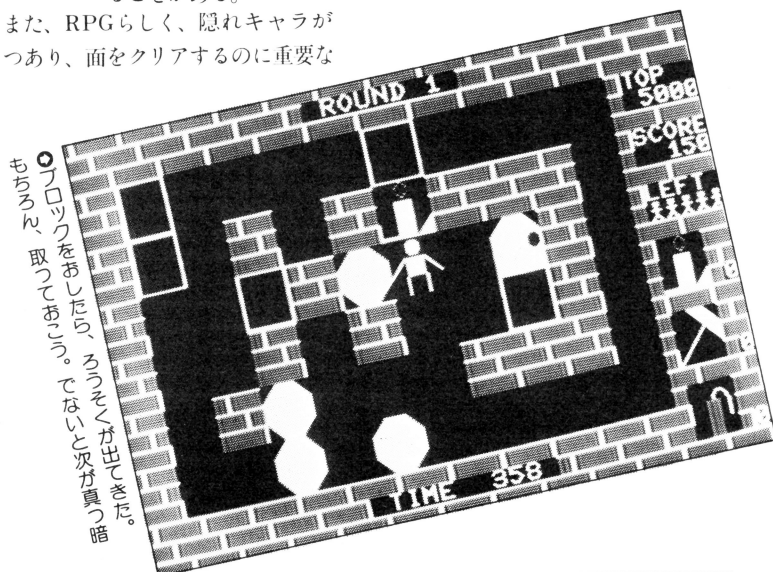
カーソルキーでトムオキョンを動かして、その階にあるカギを全部取ってドアへ行くと次の階に上がれる。10階まで行けば、合格だ。

ただし、3つのジャマ物がある。

●壁：動かせない（ま、あたりまえ）

●岩：押したほうへ1コマ動く。

●ブロック：動かすとなにかにあたるまで止まらない。だから動かすときは結果を考えてからやること。でないと、どうしようもなくなることがある。

また、RPGらしく、隠れキャラが3つあり、面をクリアするのに重要な役割を果している。

●ろうそく：これを取っておかないと次の面は真っ暗になる。

●つるはし：CTRL＋カーソルキーを押すと、壁（ただし外壁を除く）か岩かブロックを壊せる。

⬆ブロックをおしたら、ろうそくが出てきた。もちろん、取っておこう。でないと次が真っ暗

ポシェット裏面場

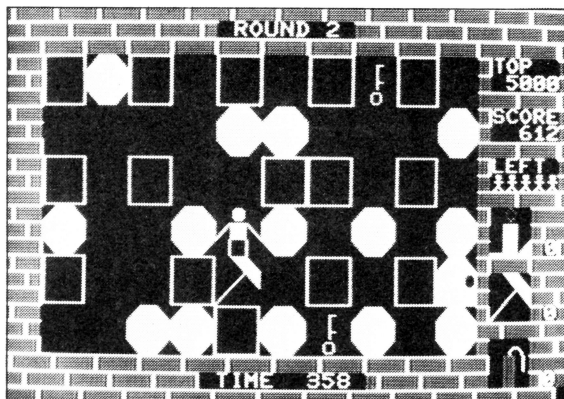
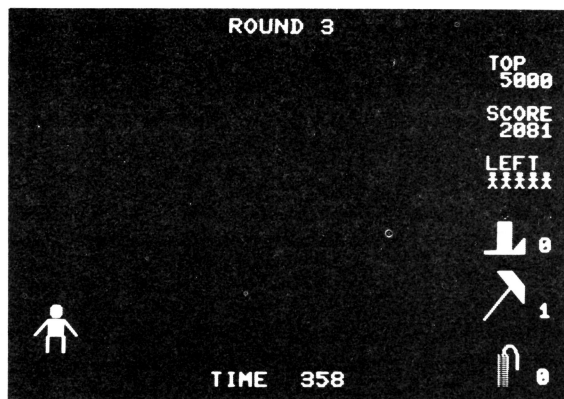
〈MYSTERIOUS〉 うーん、このゲームのどこがミステリアスなんだろう……。タイトルとゲーム内容のギャップを不思議に思いつつプレイしていると、ローソクやらが出てくる。ここでほんの少し〈MYSTERIOUS〉というタイトルがわかる気がしてくる。そしてパズル解きが煮つまってきたら、モニターを暗めにしてみよう。薄暗い画面に映る迷路を見つめていると、うん、なぁるほど、このゲームは〈MYSTERIOUS〉だ！（少女ゆき）

●ダイナマイト：SHIETキー＋カーソルキーでそこを中心に３×３の範囲を破壊できる

どうしても解けない！　ということがわかったら、CRキーでギブアップ。

10階までたどり着き、全面クリアすると、デモが永久に繰り返されるので、デモを止めるときはEキーを押してくださいね。

ちょっと、画面がMZ-700らしくキャラクタキャラクタしてるけど、なんとなく物語があって、いい雰囲気のゲームだ。さて、これでやっとトムオキョンものは終わりかな。まさか、今度は、「前回のゲームで免許皆伝となったトムオキョンが、じつは……」なんてなるんじゃないだろーなー。

○2階に上がるとこんな面。なんの気なしにブロックを押したらハンマーが出てきた。これも取っておいてあとで使おう。ところでこのゲームには毒になるアイテムはないのでなんでも取ろう

○2階でろうそくを取るのを忘れてしまった。3階にうっかり上がってしまったら、こんなに真っ暗だった。うーん、恐いがしかたがない。こんなところにろうそくは売ってないし……

■変数リスト

B(n,m)……画面データ
X,Y……TOMOKYONの座標
XX,YY……移動方向ベクトル
S……スコア
HS……ハイスコア
TI……タイム
R……ラウンド
L……ろうそくの数
T……つるはしの数
DI……ダイナマイトの数
K……カギの数
LE……自分の数
A$,B$,C$,D$……キャラクタ
E$,F$,G$　　データ

■プログラムの説明

行番号	内容
1～7	注釈文
10	初期設定1
20～30	タイトル表示
40～50	初期設定2
60～80	画面作成と表示
90～100	キー入力・タイム処理
110	つるはしの処理
120～170	ダイナマイト処理
180～190	各種処理・TOMOKYON表示
200～250	ブロック処理
260	アイテム出現
270～280	岩の処理
290	カギの処理
300	ドアの処理
310～370	アイテム処理
380～410	面データ
420	ゲームオーバーの処理
430	全面クリア処理
440～500	画面表示サブルーチン

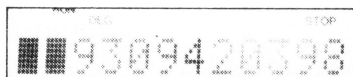
```
1 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2 '●                                ●
3 '●           MYSTERIOUS           ●
4 '●                                ●
5 '●  1985年  11月 19日 (火) BY タケウチ マコト ●
6 '●                                ●
7 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
10 DEFINTA-Z:DIMB(12,7):HS=5000:A$="┐ ↓←←← ┬↓←←← ┐":B$="┌ ↓←←←  ↓←←←_┘":C$
="▲↓←←←  ↓←←←▼":D$=" ┌↓← H↓←O":E$="▲↓←←← ●↓←←← ":F$="  ↓←←←  ↓←←←  "
:G$=" ● ↓←←←/▌\↓←←← || ":J$(O)="°。°↓←←←:.°↓←←←.°。":J$(1)=F$:A$(O)=STRING$(13,"9")
20 CONSOLEO,25,0,40:COLOR7,0:CLS:FORI=1TO10:I$=MID$("MYSTERIOUS",I,1):FORJ=OTO11
:LOCATEI+15,J:PRINT" ↓←"+I$:LOCATEI+15,23-J:PRINT" ↑←"+I$:POKE&HC7C,I,J:CALL&HC2
5:NEXTJ,I:BEEPO:COLOR2:I$=STRING$(40,200):LOCATEO,10:PRINTI$:LOCATEO,12:PRINTI$
30 COLOR6:LOCATE15,14:PRINT"HIT ANY KEY!":REPEAT:PLAY4,"-F2-D-E-GR-G-E-F-AR-A-F-
G-B5C2-B-G-F-E-DRR":UNTILINKEY$(O)<>"":FORI=90TOOSTEP-2:FORJ=250TOOSTEP-50:POKE&
HC7C,J,I:CALL&HC25:NEXTJ,I:BEEPO
40 A$(7)=A$(O):DX(O)=1:DX(1)=1:DX(2)=2:DX(3)=2:DY(O)=O:DY(1)=O:DY(2)=O:DY(3)=1:R
=O:S=O:LE=5:L=1:M$="REBAGFRGBAGBRAG"
50 FORI=1TO6:READA$(I):A$(I)="9"+A$(I)+"99":NEXT:R=R+1:READH$:E=VAL(MID$(H$,1,2)
):F=VAL(MID$(H$,3,2)):G=VAL(MID$(H$,5,2)):H=VAL(MID$(H$,7,2)):M=VAL(MID$(H$,9,2)
):N=VAL(MID$(H$,11,2)):L1=L:DD=DI:LL=L+(L>O):TT=T
60 GOSUB440:X=1:Y=6:K=O:TI=1000:DI=DD:T=TT:L=LL:PLAY7,"RO":IF L1>O THEN LOCATE39
,O:PRINTSTRING$(7,"¯↓← ↓← ↓←");:LOCATE39,21:PRINT"¯↓← ↓←"
70 COLOR7,O:LOCATE 15,1:PRINT" ROUND"R:LOCATE34,3:PRINTUSING"TOP  ↓←←←←←#####",H
S:LOCATE 34,6:PRINTUSING"SCORE↓←←←←←#####",S:LOCATE 34,9:PRINT"LEFT ↓←←←←←";STRI
NG$(LE,99);SPC(5-LE):LOCATE 34,12:GOSUB350:LOCATE34,16:GOSUB360:LOCATE 34,20:GOS
UB370
80 COLOR7,O:LOCATE14,22:PRINTUSING" TIME #### ",TI:LOCATE38,14:PRINTUSING"#",L:L
OCATE38,18:PRINTUSING"#",T:LOCATE38,22:PRINTUSING"#",DI
```

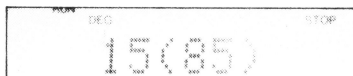
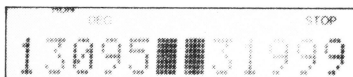
リスト次ページに続く

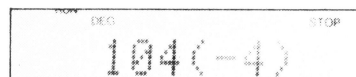
```
90 I$=INKEY$(0):I=ASC(I$):XX=(I$="■"ANDX>1)-(I$="■"ANDX<11):YY=(I$="■"ANDY>1ORI=
15ANDY>1)-(I$="■"ANDY<7ORI=14ANDY<7):IF XX+YY<>0 THEN LOCATEX*3,Y*3:PRINTF$
100 TI=TI-1:IF TI<0 OR I$=CHR$(13) THEN LE=LE-1:IF LE>0 THEN PLAY 7,"+B3+A+G+F+E
+D+CBAGFEDC-B-A-G-F-E-D-C":GOTO60:ELSE 420
110 X=X+XX:Y=Y+YY:IF PEEK(&HE000)=228 AND B(X,Y)>0 AND B(X,Y)<4 AND T>0 THEN B(X
,Y)=0:LOCATEX*3,Y*3:PRINTF$:T=T-1:FORI=50TO150:POKE&HC7C,I,I:CALL&HC25:NEXT:BEEP
0
120 IF PEEK(&HE001)=254 AND XX+YY<>0 AND B(X,Y)=0 AND DI>0 AND DT=0 THEN LOCATEX
*3,Y*3:GOSUB370:DX=X:DY=Y:X=X-XX:Y=Y-YY:DT=7:DI=DI-1
130 IF DT<1 THEN 180 ELSE LOCATEDX*3+DX(DT/2),DY*3+DY(DT/2):PRINT" ":DT=DT-1:COL
OR2:LOCATEDX*3+DX(DT/2),DY*3+DY(DT/2):PRINT"*":BEEP1:BEEP0:IF DT>0 THEN 180
140 S$=" ":FORII=0TO1:FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:IF B(DX+I,DY+J)<>9 THEN LOCATE(DX+I)
*3,(DY+J)*3:PRINTJ$(II):B(DX+I,DY+J)=0
150 NEXTJ,I:IF II ELSE FORI=0TO255:POKE&HC7C,I,I:CALL&HC25:NEXT:BEEP0:S$=SCRN$(X
*3,Y*3,1)
160 NEXT:IF S$<>" " THEN TI=0:GOTO100
170 IF RIGHT$(STR$(TI),2)="99" AND LE<5 THEN GOSUB260:LOCATEDX*3,DY*3:COLOR6:PRI
NT"■■■■■■";:COLOR1:PRINT"■■■■■■■■■":B(DX,DY)=10
180 ON B(X,Y) GOSUB 200,210,270,290,300,310,320,330,200,340
190 COLOR7,0:LOCATEX*3,Y*3:PRINTG$:PLAY CHR$(R MOD 3+43)+MID$(M$,TI MOD 15+1,1):
GOTO80
200 X=X-XX:Y=Y-YY:RETURN
210 C=X:D=Y:B(C,D)=0:WHILEB(C+XX,D+YY)=0:COLOR,0:BEEP1:LOCATEC*3,D*3:PRINTF$:C=C
+XX:D=D+YY:BEEP0:COLOR7,1:LOCATEC*3,D*3:PRINTB$:WEND:B(C,D)=2:IF C=X AND D=Y THE
N 250
220 IF X=E AND Y=F AND P=0 THEN B(X,Y)=6:GOSUB260:LOCATEX*3,Y*3:GOSUB350:P=1
230 IF X=G AND Y=H AND Q=0 THEN B(X,Y)=7:GOSUB260:LOCATEX*3,Y*3:GOSUB360:Q=1
240 IF X=M AND Y=N AND U=0 THEN B(X,Y)=8:GOSUB260:LOCATEX*3,Y*3:GOSUB370:U=1
250 X=X-XX:Y=Y-YY:RETURN
260 FORI=255TO0STEP-5:POKE&HC7C,I,I/7:CALL&HC25:NEXT:BEEP0:S=S+100:COLOR7,0:LOCA
TE34,7:PRINTUSING"#####",S:RETURN
270 IF B(X+XX,Y+YY)=0 THEN LOCATEX*3,Y*3:PRINTF$:B(X,Y)=0:B(X+XX,Y+YY)=3:COLOR5:
LOCATE(X+XX)*3,(Y+YY)*3:PRINTC$:BEEP1:BEEP0
280 X=X-XX:Y=Y-YY:RETURN
290 PLAY"+D+G+G":K=K+1:S=S+10:LOCATE34,7:PRINTUSING"#####",S:B(X,Y)=0:RETURN
300 IF K=5 THEN S=S+TI+1:COLOR7,0:LOCATE34,7:PRINTUSING"#####",S:PLAY3,M$+"G4":I
F R<10 THEN 50 ELSE 430 ELSE X=X-XX:Y=Y-YY:RETURN
310 L=L+1:FORI=250TO0STEP-12:POKE&HC7C,I,I/5:CALL&HC25:NEXT:BEEP0:B(X,Y)=0:RETUR
N
320 T=T+1:FORI=250TO0STEP-12:POKE&HC7C,I,I/5:CALL&HC25:NEXT:BEEP0:B(X,Y)=0:RETUR
N
330 DI=DI+1:FORI=250TO0STEP-12:POKE&HC7C,I,I/5:CALL&HC25:NEXT:BEEP0:B(X,Y)=0:RET
URN
340 LE=LE+1:LOCATE34,10:PRINTSTRING$(LE,99):PLAY"+G+F+B+B":B(X,Y)=0:RETURN
350 COLOR2,0:PRINT" O ■■■■";:COLOR7:PRINT" ■ ■■■■";:COLOR5:PRINT"_■■■";:COLOR,7
:PRINT"_":RETURN
360 COLOR5,0:PRINT" ■■■■■  ■■■■";:COLOR6:PRINT" /■■■/  ":RETURN
370 COLOR7,0:PRINT" ⌒■■|■■■";:COLOR2:PRINT" ■■■■ ■ ":RETURN
380 DATA 2000000000,0014121110,0201000510,2414102010,0103431110,0034300000,06020
000000000,2024202420,4303030003,2420202020,0303030303,2020202025,0303034303,0501
0505000000,4100002040,0122032222,0002000000,0024200010,0122221010,0104001415,070
20701000000
390 DATA 0420010502,2200212020,0002010200,2034212020,0342010022,0024200040,05020
904010400,4030021040,1100241202,1110201020,0011001242,3301100020,0011500204,0806
0000000000,4020202424,1002000200,0220200000,0301002033,3330000100,0301014145,090
10203030100
400 DATA 0402000305,2220003330,0000110304,0330110201,3002411024,0002014020,08040
000040100,4020414000,0002001020,2221114222,0200202000,0022010200,0204200015,0803
000000000,0402040141,2220323100,0022020002,0200233000,0020020222,0242042050,1005
0406000000
410 DATA 4002014105,1103300100,0220302202,2020120220,0022102024,0140120420,00000
401010400,,1110000000100,1000100000100,1110111011100,1000101010100,1110101011101
,,
420 COLOR2,7:FORI=1TO11:LOCATEI+13,12:PRINTMID$(" GAME OVER ",I,1);:PAUSE2:NEXT:
PLAY"+C6G4R0G3A6G6RB4R+C":I$=INKEY$(1):RESTORE:IF HS<S THEN HS=S:GOTO40 ELSE 40
430 FORI=0TO7:READA$(I):NEXT:L1=1:GOSUB440:REPEAT:PLAY7,"+#DR+E+F+E+F+E+F+#F+G+A
R+#ER+F+G+F+G+F+G+#G+A+BR+#DR+E+F+E+F+E+F+AR+F+D+C+D+C+C+CRR":UNTILINKEY$(0)="E"
:END
440 P=0:Q=0:U=0:COLOR,0:CLS:FORJ=0TO7:FORI=0TO12:A=VAL(MID$(A$(J),I+1,1)):IF L1>
0 THEN LOCATE I*3,J*3:ON A GOSUB 460,470,480,490,500,0,0,0,460
450 B(I,J)=A:NEXTI,J:RETURN
```

けい ひゃく
FOR PBファミリー (ただし、PB100／200／300, FX-700P／802Pは不可)

○そして、96になった。ほんとはこういうのはよくない。可能性が少なくなるからだ

96(4)

○左の2桁の数をまず選んでみた。ま、最初は適当にやってみよう

15(85)

○表示には合計とあといくつがが出る。今は15、あと85だ。15たす85で100ですね

○今度は左から6つ目のところにある数字を選んでみた

104(-4)

○こんなふうにみっともなく間違うと確実に恥をかきます(MOMO)

2桁の数をたして100にすればOK

S 0でスタートさせると数字がたくさん出てきます。カーソル（2つの黒い四角）を1と3のキーで動かして、2桁の数字を選んでください。2キーで加算、・でそれまで選んだ数字の合計が確認できます。数字をどんどんたしていき、ちょうど100にすればあがりというわけです。

ディスプレイにはそれまでの合計が表示され、カッコのなかに100まであといくつかが示されます。ちょうど100になると"Very Good"と表示され、ゲームアップです。

ゲームの内容は単純だけど、やってみると結構難しいものです。プログラムは短いので、やってみる価値は十分にありますよ！

```
P 0
 10 A=0:B=0
 20 $=""
 30 $=$+ STR$(INT (RAN#*10)):IF LEN($)<1
2 THEN 30
 50 PRINT CSRA;"■■";:FOR I=0 TO 10:NEXT
I
 60 PRINT CSR0;$;
 70 IF KEY ="1" THEN IF A>0 THEN A=A-1
 80 IF KEY ="3" THEN IF A<10 THEN A=A+1
 90 IF KEY ="2" THEN 120
 100 IF KEY ="." THEN PRINT :PRINT CSR2;
B;"("; STR$(100-B);")"
 110  GOTO 50
 120 C$=MID(A+1,2):B=B+VAL(C$)
 125 PRINT :PRINT CSR2;B;"("; STR$(100-B
);")"
 130 IF B=100 THEN PRINT "Very Good !!":
GOTO 10
 140 IF B>100 THEN PRINT "Game Over !!":
GOTO 10
 150  GOTO 20
```

■変数リスト
$……ランダムに並んでいる数字
A……カーソルの位置
B……合計値
C$……計算用

■プログラムの説明

10～ 20	初期設定
30～ 60	画面表示
70～100	キー入力
110	50行へもどる
120～150	判定

〈計百〉 電車に乗るとき、キップを買うよネ。それで、キップをよく見てみると、日付けの反対側に4ケタの数字が書いてあるよネ。この4ケタの数字を四則演算（＋・－・×・÷）で、ちょうど10にする遊びを知っているかな？ どうしても10にならないこともあるけれど、友達と一緒のときなんかは、けっこう暇つぶしになるんだよネ。どっちが早く10にできるかなんて競い合うともっと、おもしろいんだ。みんなも、友達と電車に乗ったときにやってみてよネ。（MoMo）

ちょっとのあいだだけ、PB-100でファミコン気分

CITY CONNECTION
シティ コネクション

FOR PB-100/100F/110+増設RAM、PBファミリー

10万キロを超えると選手がバンザイ

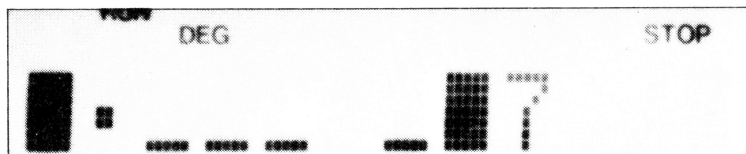
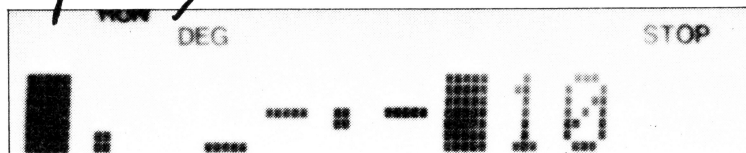
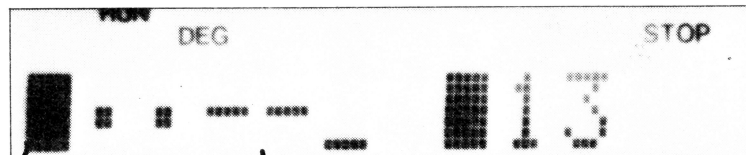
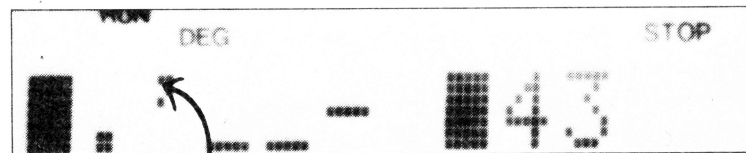
ファミコンのゲームをＰＢでちょっとお遊び。

Ｓ０でスタート。自分の車は画面左のピリオド。画面は右から左へスクロールする。右側の数字はその画面でのスコアだ。道路はいつもは"＿"だけど、"—"になったら、９キーを押して上にあがろう。下に降りるときは１キーだ。なにもないところは、落とし穴。自分以外のピリオドや中点（･）は岩で、これは５キーでジャンプしてよける。ちなみに５キーはそれ以外のときに使うと、２倍のスピードで進むことができる。ときどき、風船（'）が出てくるので、８キーで取ろう。うまく取れれば、20キロワープのボーナス。また、１万点とるごとにボーナス１万点の大サービスだ。

ゴールは1000キロごとにあるが、10万キロを超えると、選手がバンザイしてゲームが終わる。なお、自分の車は１台しかない。

■ＰＢ必勝法

このゲームの必勝法は、なんと、落ち着いて風船を取ることです。情報の提供は宮迫和宜クン（山口県）。うーん、すごい情報ありがとう。

❶自分で好きなメロディーを口ずさみながら、やっていこう。コントロールは、本文の説明をよく読んでね。この写真ではあと２つ進めば、段があがる。さ、どのキーでしょう？

❶ずっと上の道路を走ってきて、ようやくまた低い道にもどってきた。下へ降りるキーはなんだったかな？

❶なにもないところは落とし穴。このままだとまずい、で、ジャンプしたいのだが、上の道にあがるキーとはまた違う。ややこしいけど、もう時間がない。５キーでジャンプ！

❶自分とよく似ているけど（というよりまるっきり同じだが）行く手に岩が出現。またまた、５でジャンプ！

❶やや、風船が出た。こいつを取ると20キロのワープ。しかし、風船を取るジャンプキーはまた違う。８だ！

BY 宮迫和宜

はじめはなんでもいいから、とにかくプログラムを作ってみると基本がわかってくる

このゲームは第３作目だ。１作目はピンポンという、おもしろくもなんともないものを作ったが、これでBASICを覚えた。次にYAMATO IIIを作ってＣＰＣに送ったでも今度の作品ははじめての傑作だ。

〈CTIY CONNECTION〉 MoMoはファミコンを持っているんだけれど、残念ながら「シティコネクション」って、やったことがないんだ。だって、ファミコンを買った理由は、「ペンギンくん Wars」と「マクロス」がやりたかったためなんだ。友達で、「シティコネクション」を持っているのがいるので、今度、借りてきて遊んでみようと思う。ファミコンを持っていない人は、このゲームで楽しんでおくれ。（MoMo）

■変数リスト
B＄(n)……道のキャラクタ
M……面数
N……面の合計スコア
P……ハイスコア
Q＄……ハイスコアラーの名前
R……地面設定用
S……スコア
Z＄……車のキャラクタ
＄……コースデータ

■プログラムの説明

P0	メインプログラム
1	初期設定
10〜 11	タイトルとハイスコア表示
20〜 30	初めの道
40〜 45	道の設定
50〜 67	キー入力
68〜 69	1000km走ったか判定
70〜 80	画面表示
81〜 85	風船を取ったか判定
90〜100	運転ミスをしたか判定
P1	ワープのデモ
P5	ミスの表示
P6	100000km走った時のデモ
P7	1000km走った時のデモ
P8	ゲームオーバー
P9	道のデータ

■チェックポイント

自分でコースをつくりたい人は、20〜190行のダブルコーテーション(")の中身を書き換えてください。道は(_)・(ー)、岩は(.)・(・)、風船は(')、落し穴は空白です。　(MoMo)

●PB-100系

```
P 0
 1 M=1:N=0:S=0:R=0
 10 PRINT :PRINT CSR 4;"CTIY":PRINT :PRI
NT " CONNECTION":Z$="."
 11 PRINT "HI";P;"km","by ";Q$:GOSUB #9
 20 FOR A=1 TO 6
 30 B$(A)="_":NEXT A
 40 FOR A=1 TO 6:B$(A)=B$(A+1):NEXT A:R=
R+1:B$(6)=MID(R,1)
 45 IF R≧23;R=0:GOSUB #9
 50 IF KEY ="9";Z$="・"
 55 IF KEY ="1";Z$="."
 60 IF KEY ="5";R=R+1:FOR A=1 TO 6:B$(A)
=B$(A+1):NEXT A:B$(6)=MID(R,1)
 67 IF KEY ="5";S=S+1
 68 S=S+1
 69 IF S≧1000;GOSUB #7:Z$=".":GOTO 20
 70 FOR A=1 TO 6:PRINT CSR A;B$(A);:NEXT
 A
 80 PRINT CSR 0;"■";CSR 7;S;CSR 1;Z$;CSR
 7;"■";
 81 IF C$="'";IF KEY ="8";GOSUB #1:Z$=".
":GOTO 20
 85 IF C$="'" THEN 40
 90 IF Z$=".";IF C$≠"_" THEN #5
 100 IF Z$="・";IF C$≠"ー" THEN #5
 130 GOTO 40
P 1
 10 PRINT :PRINT "****WARP****":FOR I=0
TO 11:PRINT CSR I;"・";
 20 FOR X=0 TO 18-I:NEXT X:NEXT I
 30 PRINT :FOR I=0 TO 11:PRINT CSR I;"・"
;:FOR X=0 TO 9+I:NEXT X
 40 NEXT I:PRINT :PRINT "  WARP END":S=S
+20:RETURN
P 5
 10 PRINT :PRINT "SOUJYU MISS":GOTO #8
P 6
 10 PRINT :PRINT "♥♥♥GOAL IN♥♥":FOR I=1
TO 3:PRINT CSR 4;"・Ω・";
 20 FOR A=0 TO 30:NEXT A:PRINT CSR 4;"'Ω
'";:FOR A=0 TO 30:NEXT A
 30 NEXT I:STOP :PRINT "  YOU CANP":PRIN
T "♥♥HAPPY END♥":GOTO #8
P 7
 1 N=N+S:IF M≧10;N=N+10000:PRINT "BONUS
+10000":M=1
 5 IF N≧100000 THEN #6
 10 PRINT :PRINT "   GOAL IN":S=0:M=M+1
 20 PRINT "SCORE";S+N,CSR 3;"START":GOSU
B #9:RETURN
P 8
 10 S=S+N:PRINT :PRINT "  GAME OVER","SC
ORE";S;"km"
 15 IF S>P;P=S:PRINT "  HI-SCORE":INPUT
"NAME",Q$
 20 PRINT :PRINT " NEXT GAME";
 30 IF KEY ="Y" THEN #0
 40 IF KEY ="N";PRINT :END
 50 GOTO 30
P 9
 10 GOTO (INT (RAN#*18)+1)*10
 20 $="__ー-__ー・ー__ー-__ー-_ーーー__":RETURN
 30 $="__ー-_ー_ー_ー_ー_ー ー__ _ー-__":RETURN
 40 $="__ー・ー___ _ー ー ー ー ー ー ー-":RETURN
 50 $="__ー- ー___ __ __ーー・ー__ーー_":RETURN
 60 $="__'.__ー-_ー-_ー-___ー '__ー_":RETURN
 70 $="__ーーーーーーーーーーーーー ー ー ーーー":RETURN
 80 $="__ーーー_ー_ーー___._ー_ー_ーー・ー_":RETURN
 90 $="___ーーーーー___ー_ーー__ーーー___":RETURN
 100 $="____._ーー・ー・ー・ー・ー___.__":RETURN
 110 $="__'___ーー___ーー・ーー___'___ー":RETURN
 120 $="___'_ーーー・ー_____ _ _ー_ー":RETURN
 130 $="_ーーー・ー__._._._ーー・ーー__ー":RETURN
 140 $="__ー_ー_ー____._._._._._ー":RETURN
 150 $="ーー___ー_._ーー__._ー・ー__.___":RETURN
 160 $="__ーー__ーー_ーー_'__ーー_ー__'_":RETURN
 170 $="___.__ーー_ー・'ーーー__.___ーーー":RETURN
 180 $="____ー_ー_ー_ー_._._'.__._":RETURN
 190 $="____'ーーー__ーー__ーー__ーー ー__":RETURN
```

ポシェット告知板

〈第8回エイキチ賞の発表〉(9月受けとり分から)●本格プログラム部門—FM—7『ハイパーウェイトリフティング』(岐阜県・徳丸裕一)M—5『I am Hary』(長野県・小林康彦)●ショート部門—JR—200『KABU』(大阪府・緒方威一郎)PB—100『DRAGON Buster』(福岡県・斉藤洋介)MSX『ゆみちゃん』(東京都・箕輪正敏)●一画面プログラム部門—X—1『3Dオートバイレース』(愛知県・伊藤千年)X—1『日本語ワークロ』(伊藤千年)〈つづく〉

アイシービーエム　ウォー

ICBM WAR

FOR PB-100/100F/110+増設RAM、PBファミリー

砲台　都市

❶これがスタート画面。まあ砲台は砲台のようにも見えるし、街は街のように見えるでしょ。PBならではの素晴らしいグラフィック

これがICBMだ

❶わー、ICBM接近。迎撃！　迎撃！　と心ははやっても、えーと、どの砲台で落とそうかなんてキーをいたずらにまさぐる私

ズガガン

❶中央にある2台の砲台のうち、左側から迎撃ミサイル発射。といっても[2]キーを押しただけなんだが。でも、一応、迎撃成功！　やったね！

もうだめ！

❶だが、次にきたICBMは、こちらがうろうろしているあいだに、こんなにも接近してしまった。もう、こうなると間にあわない。アーメン、インシャラー、ナムナム

BY Pow

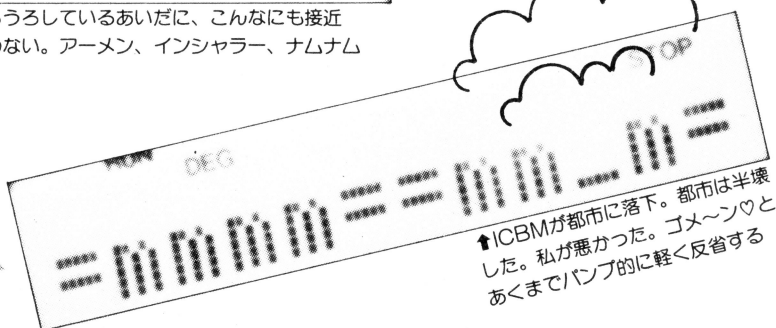
自分の世界が作れるからプログラムを作るということはおもしろいのだ。

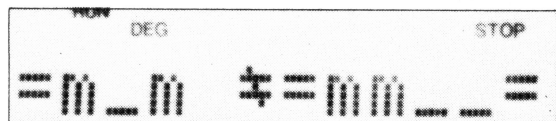
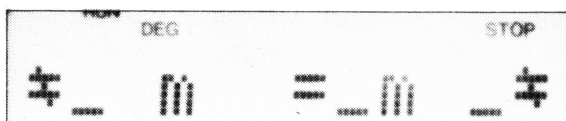
ゲームを作って自分の世界を表現できるところにプログラムのおもしろさがある。盗作したりする人は最低だと思う。自分なりのアイデアや考えを使うべきだ。プログラムを作っているときにはいろんなエラーやバグが出たりするが、そういうことを乗り越えて自分のプログラムがきちんとできたときはとてもうれしいものだ。

4か所の砲台からABMで街を守る

[S][0]でスタート。次々に襲ってくる敵の攻撃から街を守るため、4か所の砲台からARMを発射して、敵を迎撃してください。砲台（=）は左から順に[1]、[2]、[3]、[+]キーに対応しています。うまく操作してください。

ICBMはアポストロフィ（'）から徐々に小さい丸から大きな丸へと変化し、接近していることを表現しています。迎撃に失敗すると、街は〝m〞がへこんだようになり、消滅してしまい

⬆ICBMが都市に落下。都市は半壊した。私が悪かった。ゴメ〜ン♡とあくまでパンプ的に軽く反省する

〈ICBM WAR〉　このプログラムはエイキチ賞だったんだけど、改良をして再び投稿してきたものだ。前回のと比較してみると、スピードが速くなったこと、砲台がこわれる段階ができたこと、GAME OVERをつけたことなどがあげられる。とくに、このゲームでは、スピードが命。実行スピードが遅いと、せっかくのおもしろ味が半減してしまう。それに、砲台が一度に壊れるのではなく、段階をつくったことが採用される決め手となったんだよ。みんなも、さっそく打ちこんで遊んでみてほしい。（MoMo）

ます。同じように砲台は〝=〟から、〝≠〟へと変化して消滅していきます。
ときどき核爆弾（Ω）が現れるので、これは爆発するまえに撃破すること。
また、ときどき、爆撃機が砲台を破壊するために飛んでくるので、攻撃されるまえに先手をうつこと。
街が破壊されたり、砲台が全滅するとゲームオーバーだ。

⭘だいたい戦いというものは被害の出るものだからして。まあ、やられるとこんなふうに悲惨なキャラクタになるわけです

⭘おお、ほとんど私たちの街は壊滅状態だといっていいだろう。まあ、たかがゲームだから。いっそSTOPキーを押そうかな

■変数リスト
A$(0～3)……砲台のキャラクタ
E$(0～2)……ICBMのキャラクタ
H……ハイスコア
J……出現するICBMの数
J(1～3)……ICBMの高度
M(1～3)……ICBMの位置
S……スコア
T……爆撃機の位置
U$……爆撃機のキャラクタ
V……核爆弾の位置
W……核爆弾爆発までの時間
X$……ハイスコアラーの名前
Y……町に落下したICBMの数
I, R, Z……汎用

■プログラムの説明

P0	メインルーチン
5～ 15	初期設定
20～ 60	メインルーチン
80～105	ビームの発射
P1	都市の破壊
P2	ゲームオーバー
P3	核爆弾処理ルーチン
P4	爆撃機処理ルーチン
P5	画面表示ルーチン

```
P 0
 5 PRINT "[ ICBM WAR ]","HI:";H,"BY: ";X
$
 10 A$="=":B$=A$:C$=A$:D$=A$:$=" mmmm  m
mmm ":S=0:E$="'":F$="°"
 15 G$="○":J=1:K=-1:L=K:M=K:T=K:V=K:W=K:
Y=0
 20 GOSUB #5:IF S≧300;J=2:IF S≧900;J=3
 25 FOR I=1 TO J:IF J(I)<0 THEN 33
 26 J(I)=J(I)+1:IF J(I)=3;GOSUB #1
 27 M(I)=M(I)+INT (RAN#*3)-1:R=M(I):IF R
<1;R=1
 28 IF R=5;R=4
 29 IF R=6;R=7
 30 IF R>10;R=10
 33 M(I)=R:IF J(I)<0;IF RAN#>.6;J(I)=0:M
(I)=INT (RAN#*10)+1
 35 IF J(I)≧0;PRINT CSR M(I);E$(J(I));
 36 NEXT I:IF S≧5E3;S=S+1E3-Y*50:PRINT :
PRINT "♥♥YOU WIN!♥♥":GOTO #2
 37 IF T≧0;PRINT CSR T;U$;
 39 IF V≧0;PRINT CSR V;"Ω";
 40 IF KEY ="1";IF A$≠"";GOSUB 80:GOTO 5
0
 41 IF KEY ="2";IF B$≠"";GOSUB 85:GOTO 5
0
 42 IF KEY ="3";IF C$≠"";GOSUB 90:GOTO 5
0
 43 IF KEY ="+";IF D$≠"";GOSUB 95
 50 IF S>3E3;IF T<0;GOSUB #4
 51 IF T≧0;GOSUB #4:GOTO 56
 53 IF T<0;IF S>2E3;IF RAN#>.9;GOSUB #4
 55 IF T<0;IF RAN#>.9;GOSUB #4
 56 IF V≧0;W=W-1:IF W=0 THEN #3
 57 IF V<0;IF RAN#>1-S/1E4;GOSUB #3
 60 GOTO 20
 80 FOR Z=1 TO 2:GOSUB 99:NEXT Z:RETURN
 85 FOR Z=4 TO 3 STEP -1:GOSUB 99:NEXT Z
:RETURN
 90 FOR Z=7 TO 8:GOSUB 99:NEXT Z:RETURN
 95 FOR Z=10 TO 9 STEP -1:GOSUB 99:NEXT
Z:RETURN
 99 PRINT CSR Z;"-";:FOR I=1 TO J
 100 IF J(I)≧0;IF M(I)=Z;PRINT CSR Z;"*"
;:S=S+10:J(I)=-1
 102 NEXT I:IF Z=T;PRINT CSR Z;"*";:S=S+
30:T=-1
 103 IF Z=V;PRINT CSR Z-1;"(*)";:S=S+50:
V=-1
 105 RETURN
P 1
 5 R=M(I):J(I)=-1:IF MID(R+1,1)=" ";RETU
RN
 22 Z$=" ":Y=Y+1:PRINT CSR R;"w";
 24 IF MID(R+1,1)="m";Z$="_"
 26 $=MID(1,R)+Z$+MID(R+2)
 28 IF Y=16 THEN #2
 30 PRINT CSR R;Z$;:RETURN
P 2
 10 GOSUB #5:FOR I=0 TO 200:NEXT I:PRINT
 :PRINT "GAME OVER"
 20 PRINT "SCORE:";S
 22 IF S>H;H=S:INPUT "Name",X$
 25 GOTO #0
P 3
 10 IF W=0 THEN 30
 12 W=4:V=INT (RAN#*10)+1
 14 IF V≠5;IF V≠6 THEN 16
 15 GOTO 12
 16 IF S≧4E3;W=3
 18 RETURN
 30 $="":A$="":B$="":C$="":D$="":N=V-1:O
=V+1:PRINT CSR V;"*";
 32 PRINT CSR N;"(";CSR O;")";
 33 N=N-1:IF N<0;N=0
 34 O=O+1:IF O>11;O=11
 35 IF N=0;IF O=11 THEN #2
 40 GOTO 32
P 4
 10 IF T≧0 THEN 30
 12 GOTO RAN#*4+13
 13 T=3:U$="←":RETURN
 14 T=2:U$="→":RETURN
 15 T=9:U$="←":RETURN
 16 T=8:U$="→":RETURN
 30 T=T-1:IF U$="→";T=T+2
 32 IF T=0;I=0:GOTO 50
 34 IF T=5;I=1:GOTO 50
 36 IF T=6;I=2:GOTO 50
 38 IF T=11;I=3:GOTO 50
 40 IF T=0;T=-1
 41 IF T=11;T=-1
 43 RETURN
 50 IF A$(I)="" THEN 40
 52 Z$="":IF A$(I)="=";Z$="≠"
 70 A$(I)=Z$:PRINT CSR T;"×";:IF A$+B$+C
$+D$="" THEN #2
 72 T=-1:RETURN
P 5
 1 PRINT CSR 0;$;CSR 0;A$;CSR 5;B$;CSR 6
;C$;CSR 11;D$;:RETURN
```


〈第8回エイキチ賞の発表〉（10月受けとり分から）●本格プログラム部門――FM－7「SMOLE SMOLE」（山梨県・藤森信次）M－5「魔法の教典」（鹿児島・大崎勇）●ショートプログラム部門――PB－100「必殺！」（福岡県・北海惣史郎）X1「BALL&GOAL」（広島県・田中一郎）FM－7「ZOMBIES」（兵庫県・小坂聡）●ハーフプログラム部門――PC－6001mkII「十五夜」（岐阜県・北山育生）MZ－700「SPLIGER」（千葉県・千住茂）〈つづく〉

Lyus
リューズ

FOR PB-100/100F/110+増設RAM、PBファミリー

プログラムを作るということは遊ぶことと同じです

アイデアはホイホイ出てくるのでノートをつけています。でも、ぼくは一般の人と違ってナイコンなので、昼休みや放課後に物理室にかよいつめたのです

BY TPM.CO

「これはポケコン本格RPG」

キミは♧。[1]、[3]キーで左右に動く。敵は4種類いて、イモ虫(m)はジャンプでかわし、アメーバー(_)はつぶして、竜(=◦≦≦=−)と大イモ虫(≦°))≧)は矢をうちこんでください。武器は右側に表示されているので、これを[X]キーで選びます。[Z]キーを押すと〝↑〟ではジャンプして、〝−〟では前に矢が飛び、〝=〟ではアメーバーをつぶすことになります。

さて、右に進むと〝□〟が出てきてここにつけば面クリアです。途中出てくる〝I〟や〝O〟はそれぞれ柱と壁です。壁はイモ虫がぶつかると破壊されて先に進めるようになります。なお、竜の目が〝ダイヤ〟に変わると火を吹いてくるのでジャンプでかわそう。

○初期のほうの画面。マジックアイテムは出ないこともあるので、注意して確実に!

○竜の目が変わったとたん、炎をボワーと吹いてきた……危ない、危ない!

■変数リスト
- A……敵の位置
- B……敵の移動量
- C……攻撃フラグ
- D$, E$, F$……武器キャラクタ
- G……スコア
- H……自分の移動限度
- I……自分の移動量
- J$, K$, L$……キャラクタ
- M……二場、三場を交互に出すフラグ
- N……イモ虫の出現フラグ
- O……アメーバーの位置
- P……炎の移動量
- Q……ジャンプのフラグ
- R……炎のスタート位置
- S……難易度
- U……敵のダメージ
- W……武器のナンバー
- X……自分の位置
- Y……ダメージのフラグ
- Z……ヨロイ数

■プログラムの説明

P0	初期設定
P1	自分の移動と表示のサブルーチン
P3	自分のダメージサブルーチン
P4	第1場
1	初期設定
4	ゴールについたら第2か第3場へとぶ
5	イモ虫の出現判断
6	自分の移動サブルーチンへ
7	画面オーバー処理
9	イモ虫の表示
11～13	壁がくずれる
P5	$にT$の内容を代入するサブルーチン
P6	第2場
1	初期設定
21～23	竜の向き判断とオーバー防止
24～26	キャラクタ設定
28	敵のダメージ処理
29～37	敵の攻撃処理
P7	第3場
P8	武器の実行サブルーチン
1	初期設定
5～7	プレスのサブルーチン
10～11	ジャンプのサブルーチン
15～18	矢のサブルーチン
P9	竜または大イモ虫の退治デモ

■参考

BASICマガジン、85年4月号198ページ、「ドラゴンバスター」

プログラムポシェット、85年No.5、「The Crystal」

```
P 0
 1 PRINT "Lyus";S=1:Z=9:G=0:M=1:D$="=":E
$="↑":F$="-": GOTO #4
P 1
 1 I=0:Y=0:IF KEY ="1";I=SGN (1-X)
 2 IF KEY ="3";I=SGN (H-X)
 3 IF KEY ="X";W=W+1:Q=0:IF W=4;W=1
 4 PRINT CSR9;C$(W);"██";:V$=MID(X+I+4,1
):IF V$="_"; GOSUB #3
 5 IF V$≠"O";X=X+I
 6 PRINT CSR0;MID(X,4);"♣";MID(X+5,3);"█
";
 7 IF Q=2; GOSUB #8:RETURN
 8 IF KEY ="Z"; GOSUB #8
 9 RETURN
P 3
 1 PRINT CSR3;"███";:Z=Z-1:IF Z>0;RETURN

 2 PRINT CSR2;"OVER","SC:";G*10
P 4
 1 $="]      I  O IO _ I_ O_IOOOI□I   [":H=
23:N=0:A=5:U=0:X=1:W=2
 4 IF X=22;M=1-M:Z=Z+5:PRINT : GOTO #M+6

 5 IF N=0;IF RAN#*5>(5-S);N=1:A=0
 6  GOSUB #1:IF N=0 THEN 4
 7 V=A+1-I:IF V>7;N=0: GOTO 4
 9 A=V:PRINT CSRA;"m";:IF A=4;IF Q=0; GO
SUB #3
 11 IF MID(X+A,1)≠"O" THEN 4
 12 J$="█":K$="o":L$=".":FOR V=0 TO 2 ST
EP .2:PRINT CSRA;J$(V);:NEXT V
 13 N=0:T$=" ":V=X+A-1: GOSUB #5: GOTO 4

P 5
 1 $=MID(1,V)+T$+MID(V+2):RETURN
P 6
 1 X=1:A=17:B=0:C=0:U=0:PRINT "Lyu's roo
m"
 21 IF RAN#*7>6;B=SGN (X-A)*.5
 22 IF A<3;B=.5
 23 IF A>19;B=-.5
 24 J$="=°≧≧=-":K$=" ≦=≧≧ ":L$="-=≦≦°="
 25 $="]     I     I     I     I     I    ["
 26 A=A+B:$=MID(1,A)+J$(B*2+1)+MID(A+7):
 GOSUB #1
 27 IF C=0;IF RAN#*5>(5-S);IF ABS (ABS (
A-X)-4)≦1;C=1
 28 U=U+Y:IF U>S*10 THEN #9
 29 IF C=0 THEN 21
 30 IF C=2 THEN 33
 31 B=SGN (X-A)*.5:V=A+1+(B+.5)*3:T$="◆"
: GOSUB #5:IF B=0;B=.5
 32 C=2:A=A-B:PRINT CSR0;MID(X,8);: GOTO
 24
 33 R=A-X+6*(B+.5):C=0:P=B*2
 34 FOR V=R TO R+P*2 STEP P:PRINT CSRV;"
w";:NEXT V
 35 FOR V=R TO R+P*2 STEP P:PRINT CSRV;M
ID(X+V,1);:NEXT V
 36 IF Q=0; GOSUB #3
 37  GOTO 21
P 7
 1 PRINT "Mos's room":H=19
 2 A=24:X=1:O=23:U=0:$="]      I     I I
 II     ≦°))≧ ["
 5 O=O+SGN (X-O+3)*.2:IF MID(O+1,1)=" ";
V=O:T$="_": GOSUB #5
 8  GOSUB #1:U=U+Y:IF U>S*10 THEN #9
 9  GOTO 5
P 8
 1 R=1: GOTO W*5
 5 J$="=":K$="█":L$=" ":FOR V=0 TO 3 STE
P .2:PRINT CSR5;J$(V);:NEXT V
 6 IF MID(X+5,1)="_";V=X+4:T$=" ": GOSUB
 #5:G=G+1:O=O+SGN (29-O)
 7 RETURN
 10 IF Q=0;PRINT CSR4;"♣";:Q=2:RETURN
 11 Q=0:Z=Z-.2:RETURN
 15 FOR V=4 TO 6:PRINT CSRV;MID(X+V,1);"
-";CSR4;"♣";:NEXT V
 17 Y=0:IF ABS (A-X-4)≦3;Y=1:G=G+1:PRINT
 CSR7;"*";
 18 RETURN
P 9
 1 FOR V=1 TO 8:PRINT CSR0;"████████";CS
R0;"    ♣    ";:NEXT V
 2 PRINT CSR1;"100pts":FOR V=0 TO 6:PRIN
T CSRV/2;" ♣";:NEXT V
 3 S=S+.5:G=G+10:IF S<5 THEN #4
 4 PRINT CSR5;"◆END";
```

<Lyus> このゲームの特徴は、武器を交換しなければならないことでしょう。その上、竜や大イモ虫が逆を向くことができるという点ですね。PBというのは、キャラクタを作ることが出来ないから、いろいろな記号を組み合わせてそれらしく見せる必要があるけれど、この竜や大イモ虫なんかは、それらしく見えるんだよネ。なかなかの力作。みんなもこのプログラムを参考にして、いろいろなゲームを送ってきておくれ。待っているからネ。(MoMo)

プログラムの世界

今回登場のわびさびマシン
●MSX/MSX2 ●X1シリーズ

どうも今回はパンプがのってしまって、急にミュージシャンしてるのだった。X1のわびさび音楽ジェネレータ+MSXの観賞ソフトを、なんとか、お楽しみください。う〜ん、今回のわびさびはなかなか高尚なのでした!

手軽な人工天気ジェネレータ

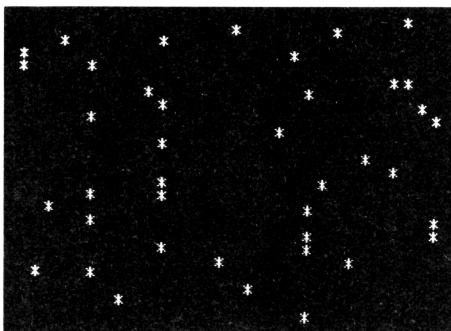
雪 FOR MSX/MSX2

BY 川本健二

No.5の〝うさぎとかめのかけくらべ〟で登場した川本健二、今回はわびさびとショートが一本ずつ採用された。さて、この〝雪〟は思わず心がし〜んとしてしまう美しい環境プログラム。雪のふらない沖縄のキミも、雪にとじこめられた北陸のアナタも、このプログラムを打ちこんで、夜、窓の外とモニターの中を見比べると楽しいかもしれない。

こんなにたくさんのキャラクタ(*)を同時に動かせるのは、V-RAMを利用しているから。カーソルキーの左で降る速さをスピードダウン、右でスピードアップする。止めるには[CTRL]+[STOP]、このあと[F1]キーでもとどおり文字が出るようになるけど、NEWして別のゲームをLOADしても、キャラクターが出ないことがあるので、RESETしたほうがよいようです。

(よっちゃん)

❶雪の降る街を〜雪の降る街を〜ってか。思い出だけが通りすぎます

■変数リスト
H……雪の数
X,Y……書きこむ雪の座標
P……ページング用
T……タイマー
S……キー入力用

■プログラムの説明
1〜 4 初期設定
5〜 12 画面へ雪を書きこむ
13〜 15 雪を動かす(画面の切りかえ)

■チェックポイント
このプログラムではあきV-RAMを利用し、ワークエリアを書きかえ、VDPをいじって画面を切り変えている。10行のおわりに :VDP(2)=P とつけると、

●雪 FOR MSX

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,,0:WIDTH32:KEYOFF:CO
LOR15,1,1
2 KEY1,CHR$(12)+"SCREEN0"+CHR$(13)
3 H=20:R=RND(-TIME)
4 POKE&HF922,0:POKE&HF3C0,35:FORI=2TO13:
POKE&HF3BE,I*4:SCREEN1:NEXT
5 FORI=1TOH:X=RND(1)*30+1:P=IMOD12+2
6 FORJ=0TO23:POKE&HF923,P*4
7 X=X+RND(1)*3-1
8 IFX=0THENX=30ELSEIFX=31THENX=1
9 Y=(Y+1)*SGN(23-Y)
10 LOCATEX,Y:PRINT"*";
11 P=P+1:IFP=14THENP=2
12 NEXT:BEEP:NEXT:P=1:T=150
13 S=STICK(0):T=T+((S=3ANDT>20)-(S=7ANDT
<300))*10
14 FORI=0TOT:NEXT
15 P=PMOD12+1:VDP(2)=P+1:GOTO13
```

〈雪〉〝心は雪国少女ゆき〟としては、これにはいたく感動しました。この絶妙な景色を背に、短歌を一句……。と、言いたいところだが、忙しくてそんな暇はないのでした。うーん、雪をイメージした音楽が流れてるともっといーんだけどなー。まあ、〝静〟の中にも秘めた音色がある……とゆーことで、じっくりひたりましょう。作者は札幌に在住しているそうで、なる程、この雰囲気をかもしだせたはず。雪国はなにかと不便だろーけど、とってもうらやましいわ♡(少女ゆき)

雪が１つずつ流れながらふえていく。また、３行のHが雪の数なので、これをかえるとずいぶん印象がかわる。
■注意 !!
VDPをいじっているので、途中でSTOPしたときには文字が出なくなる。そういうときはF1キーを押すこと。

私が作者の川本健二です。雪のふらない地方の人々は、これでしばし雪国気分にひたってね。

このプログラムは途中でストップすると、画面に文字が出なくなることがあるのでそういうときはあせらずにF１を押してくださいってことはもう書かれているかな。プログラムはあまり深く考えずぱあっと作っていくのはよくないようです。ところでぼくのFM-Xは近ごろカゼ気味です。雪のせい？

●しめきりFOR X1

```
10 INIT:WIDTH 40:CLS:DEFINT A-Z:TEMPO 500:PLAY "O6R3:O6R3:O7R3":FOR I=1 TO 7:REA
D P$(I):NEXT:WHILE STRIG(0)=0:WHILE R=0:R=RND*6+1:WEND:PLAY P$(R):O=R:COLOR 8-R:
PRINT "▞";:WEND:DATA "A:E:A","C:G:C","D:A:D","E:B:E","G:D:G","+A:+E:+A","+C:+G:+
C"
```

●ちゃいなFOR X1

```
10 DEFINTA-Z:FORI=0TO15:SOUNDI,0:NEXT:N=212:FORI=1TO9:READS(I):NEXT:SOUND7,248:S
OUND8,15:SOUND9,15:SOUND10,15:WHILESTRIG(0)=0:R=RND*8+1:M=S(R):WHILEM<>N:N=N+SGN
(M-N):SOUND0,N:SOUND2,N+2:SOUND4,N-2:WEND:PAUSE5:WEND:DATA238,212,189,159,142,11
9,106,94,79
```

突然はじまった１行環境プログラムシリーズ

しめきり ちゃいな FOR X1シリーズ Hu-BASIC BYパンプ

わたくし、パンプが勝手にはじめてしまった「１行環境プログラムシリーズ」第１弾にゃのである。あーニャンニャン。

「１行環境プログラム」とは、波などの自然や静物などをひたすら撮りつづけた、いわゆる「環境ビデオ」と同じようなことを、パソコンの、それも１つの行番号内でやってしまおうという、なんの脈絡もないものである。

てなワケで「NO.1　しめきり」である。トントンと打ちこんでRUNしてみりゃわかるが、やたらせわしいものである。「あんでこれが環境プログラムなんや？」と思うでしょうが、これを編集部で流してもな～んの異和感もないのである。特に、しめきり間近などにはピッタリ！　これを流していると筆が進む、と好評である（んなワケない）。まぁこれが編集部の環境なのだ。

ちなみにスペースキーを押してるとおわるという、ありがたい隠してないコマンドつきである。

どさくさにまぎれて「１行環境プログラムシリーズ」第２弾である。あーニャンニャン。

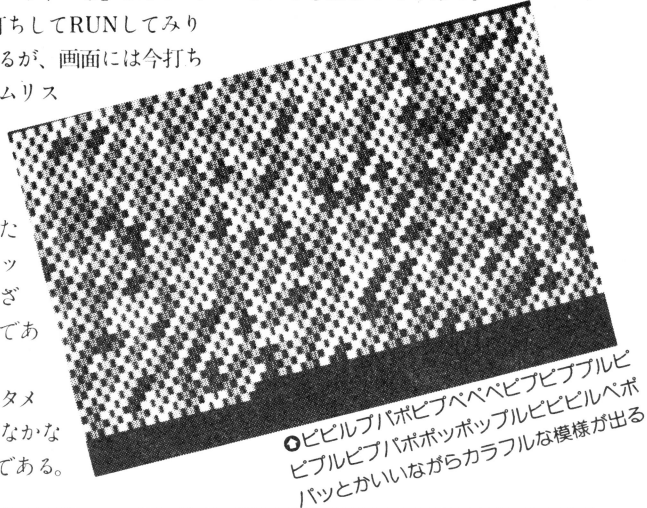
さて「NO.2　ちゃいな」であるが、ントントと裏打ちしてRUNしてみりゃこれまたわかるが、画面には今打ちこんだプログラムリストが表示されているだけだと思う。そう、サウンドに力を入れたため、グラフィックスを入れるはざ間がなかったのである。ごめんね。

で、このポルタメントサウンドがなかなか気持ちイイのである。まぁ顔をしかめる人もちょびっとかなりいるけれど……。

明かりを消してこのサウンドを流しながらウーロン茶をすすると、思わず気分は〝チャイナ〟である。

ちなみにスペースキーをずーと押していると止まるのである。（パンプ）

◎ピピルプパポピプペペペピプピプブルピピプルピプパポポッポップルピピピルペポパッとかいいながらカラフルな模様が出る

〈超絶技巧CALL&H4500〉「んーこれって、すごい、のかしら。」と思わず少女ゆきってしまった。「あーこれはースバラシーあーわたしは酔っている。」と思わずよっちゃんってしまった。「えーほんとーですかあ」MoMoってしまっった。「バケラッタ！」これはエイキチってしまった。そして「フォフォフォ、サイヨー」と㊇ってしまったのだ。ちなみにタイトルはボクが勝手につけてしまいましたのさ。（パンプ）

★しめきり

■変数リスト

I……リードループ用

P＄(n)……和音データ

R……ランダム（1～7）

O……前のと同じ音にならないため用

■プログラムの説明

10　初期設定、和音データ読みこみ、キー入力、ランダム発生、音出し、色かえ、表示、和音データ

■チェックポイント

和音データを自由に書きかえて、自分の音階でミュージックしよう！　あーそれそれ。

これを見た（聞いた）我らがよっちゃは「あーどれどれ、私にもやらせてくれないかなー」と、X1の前に座りこんでしまったのである。「ほーなるほど、あーそりゃそりゃ」と1時間と37分49秒かけて、「しめきり」よっちゃんバージョンを作ったのである。これを聞いたHIDEは「うむ、さすがによっちゃんだ。パンプのとは……、うやむや～」とのたまった。あ～そう、ふん。というわけで「しめきり」よっちゃんバージョンは以下のようにデータ変更しよう。

DATA　"A：B：R"，"R：G：#C"，"B：R：A"，"R：#C：#C"，"E：E：#F"，"+D：+D：R"，"+#C：R：R"

★ちゃいな

■変数リスト

I……リードループ用

N……前の音程

S(n)……サウンドデータ

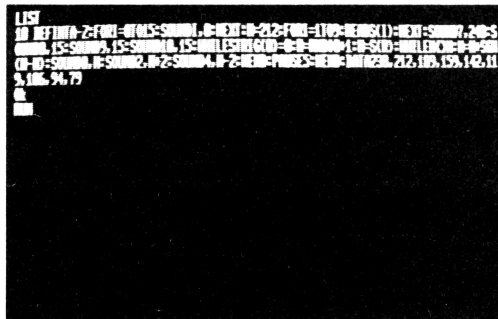
R……ランダム

M……後の音程

■プログラムの説明

10　初期設定、サウンドデータ読みこみ、キー入力、ランダム発生、前と後の音程判定、後の音程を前の音程に近づける、サウンドデータ

■チェックポイント

にーはお。

○そうです。単にリストが出てるだけ。ま、えじゃないか、えじゃないか

うーむ、リストがない！

超絶技巧 CALL&H4500 FOR X1シリーズ Hu-BASIC

BY Pooing!エジプト

なんというハイコストパフォーマンスなんだ！　たった10文字を打ちこみリターンキーを押し、ときたまリセット（NMI）ボタンを押すだけで、神秘なメロディーがあなたのX1から流れてくるのだ。

CALL&H4500　と入力してリターンキーを押してみよう。う～むなんなんだ。あきてきたらリセット（NMI）ボタンを何回か押してみるといいだろう。

ただしこれはHu-BASIC　CZ8CB01　V1.0の場合。CZ-8FB01　V1.0のときはCALL&H4533　がよろしいようで。他のは知らん。

しかしこいつ、暴走しっぱなしであとなんもできなくなってしまうのがペケ。

そこでメロディに変化がなくてつまらないけれど　CALL&H453A　とやってみよう（CZ-8FB01 V1.0の場合は　CALL&H456Dだよ）。ちゃーんと戻ってくるもんね。

うーむ、しかし、こーゆーのにも賞金を支払うポシェットはえらい！

●DIFFICULT GAME FOR X1

```
1 INIT:WIDTH1:REPEATOFF:CIRCLE(155,91),23,5,.5:A=RND*25+65:B$=CHR$(A):LOCATE19,1
1:PRINTB$:PLAY"O7A1":FORI=0TO200-M:A$=INKEY$:IFA$=B$LOCATE17,11:COLOR6:PALET5,2:
PRINT"NICE!":M=M+5:PLAY"CEGB":IFM=200THENPLAY"CDEDEFEFGFGAGABAB+C":ENDELSEGOTO1E
LSENEXT:GOTO1
```

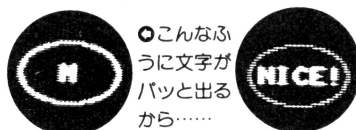
ま、むずかしさは人によってちがいますが…

おもむろにRUNすると、水色の偏平率0.5の円が描かれ、その中にアルファベットA～Zの文字が一定時間表示されるので、それと同じキーを押せば"NICE！"なワケね。で、だんだんと出現が早くなってムズくなってくるんだけれども、それにもめげず40回答えれば、おめでたミュージックが流れてEND。おつかれさま。

ところで、いくら早く正確にキーを押しても"NICE！"が出ないキミ。それはきっと〔CAPSLOCK〕キーが押されていないか、〔カナ〕キーが押されているかのどっちかだお。

1行だけで作るのに3時間かかった

採用されて、ぼくは涙が出るほどじゃないけどいちおううれしかった。それにしてもこんなゲームをのせてくれるポシェットがぼくは大好きです。

○こんなふうに文字がパッと出るから……

○パッとキーを押すと「ナイス！」なわけね

■変数リスト

A……乱数、文字決定

A＄……入力文字

B＄……出力文字

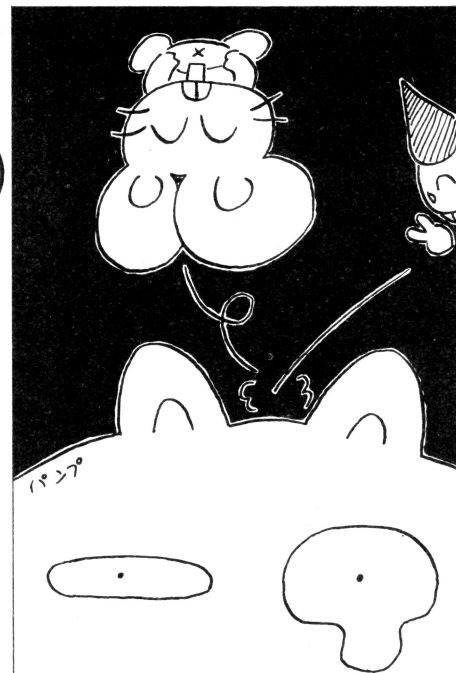
M……ループ回数

■プログラムの説明

1　初期設定、円を描く、出提文字を決める、表示、キー入力、判定、END、戻る

〈第8回エイキチ賞の発表〉　PC−6001「ペンペン迷図」（？　？？）※はっきり言って採用なのですが、住所、氏名、その他まったく不明です。PC−1245「フットワーク　ボクシング」（大阪府・林直樹）MSX「モールス信号」（愛知県・平賀源内）●一画面プログラム部門——MZ−2000「POP君」（愛知県・池村英司）X1「PLUS」（神奈川県・坪井隆）——以上でした。本当に惜しい作品ばかりなので、今後もどしどし送ってきてね。

ROGRAM OCHETTE

●こんちわぁ～。みんなお元気こいてるかいな？
　あちきは元気ハツラツオロナミンCだもん。もーまかしてくれっち。で、いきなり問題発言しちゃうもんね～だ。わたくし、みのうらゆみこは、今回をもちまして、さらばじゃとさせていただきます。うそじゃないもん。ゆみは消えても、ポシェッターズは永遠にフメツなのじゃ。オニューあとがまギャルにマコちゃんがパスしました。みんなよろしくね。ではでは、いってみよぉ～。

○岐阜県・ウンババやすき☆このマスク、どっちかっていうとあちきよりマコちゃんのほうが似てるなぁ。ゆみの似顔絵も、たくさん送ってくれたね。載らなかったみなさん、ごめんなさい。でもゆみは、うれしかったなぁ～。（ゆみ）

ぐっどばいばい

パンプ

○滋賀県・HAL☆あはははっ……この目がいい。にくめないニューフェイスだね。（ゆみ）

7.38%>0%

♡僕はこの春から奈良工専にかよっているのですが、僕の1年E組には女子が1人しかいないのです。A組やB組には女子がなんと1人もいないのです。それなのにC組には10人もいるのです。合計11人に対して男子149人……僕はなんて不幸な星の下に生まれたのでしょう。ゆみちゃんも、もてたければ入学してみれば!?（京都府・富藤安紀クン）

☆世の中こんな不幸な人もいるのよねエ。あたいなんか、ようちえんからずう～っと完全男女共学だから、シアワセだったよ。まあ男子校や女子校もそれなりに楽しいと思うけど、彼らは異性が0パーセント。それを思えば、まだまだキミだって……。（P.S.今からでも入学できるかな？）☆

ぼんやりしてます

♡ぼくの視力は0.2か0.3ぐらいなんだ。だから、ソフトはもう買ってもらえないかもしれない。そんなぼくを助けてくれ～っ!!（千葉県・井門雄志クン）

☆まあ、パソコンやってる人が、かならずしも目が悪いとはかぎらないけど、目がつかれるんだよね。つかれたと思ったら目を休ませてあげようね。ゆみも目が悪いから人のこといえないんだけどさ。ソフトは、ちょっとのあいだがまんしよう。☆

〈ミックスまぜこぜプレゼント当選者発表！〉じゃーんっ！ 15人の中から選ばれた2人は……、まず、福岡県北九州市の　取剛総クン（MSX、パソピアIQのユーザー／パソコン歴1年10ケ月）。もう1人は、宮城県仙台市の菅原剛クン（PC−8001mkIISR、PC−6001、M5、MSX、PC−1245のユーザー／パソコン歴1年9ケ月）です。希望の商品が届くまで少し時間がかかるけど、楽しみに待っていてね♡

○福島県・くせものSOFT☆ゆみがめがねをとると、このとおりです。あのぼんやりしたかんじは好きだけど、不自由してます。☆

○東京都・摩可☆なっつ☆パンプのぶちが最高に気にいったなぁ。ゆみは1年に4〜5回ヘアスタイルを変えてイメチェンしてます。たまにめがねをとってコンタクトをしていると、ボ〜ッとしているように見えるからやめたほうがいいと言われます。だから、めったにしません。☆

☆ゆみちゃんはめがねをかけているみたいだけど、すごーく悪いんですか?（大阪府・前田幸俊クン）

しっかり2つあるんだけど……

☆これがまた、はんぱじゃないのよねェ。たぶん0.04ぐらいかなぁ。足のつめを切るときにも、めがねをかけて切らないと、ふかづめしちゃうんだ。すごいだろぉ〜っ☆

○北海道・あんみつしるこ☆エイキチのヘアスタイルが本物そっくり。びっくりしちゃうなぁ。LOLIの顔もいいね。ただ本当は4本じゃなくて、いっぱい髪の毛があるケドね☆

さいごに……

ポシェット愛読者のみなさん、この1年間いろいろな人とめぐりあい、たくさんの人にささえられて、毎日楽しい日々を過ごしてきました。ほんとうにありがとう。これからもプログラムポシェットをよろしく。（ポシェッターズのみなさん、お世話になりました　ゆみ）

はじめまして、私 マコです!!

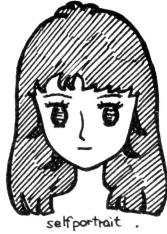
となる予定だったけれど、マコちゃんは試験でいそがしくって今回のロプラムオシェットは、ゆみちゃんオンリーで最後を飾りました。でも、今回の〈ゆみちゃんトマト〉と〈ウニウニ会話シリーズ〉はマコちゃん担当でした。ゆみちゃんは声が大きかったけれどマコちゃんはとっても静かな人です。

というわけで、次回からこのコーナーはマコちゃん担当になります。……となる予定だったけど、うーむ、予定は未定という格言ってホントなんだなあ。今、入った情報によるとマコちゃんは家庭の事情でもう来れないって。え！　次は少女ゆきがやりたい？　というわけで、次回担当は少女ゆき！

ポシェット告知板

〈No.6アンケート当選者発表！〉　今回は「この人はだれだ!?」で、ポシェッターズ集合写真のうち、2人を当てるクイズでした。かなりむずかしかったみたいだね。さて、それでは待ちに待った解答で一す！　（8番……あ、13番……パンプ）——なぜか13番の答は、「ゆみちゃん」、「少女ゆき」がやたら多くて、これでパンプがカマっぽいことがわかったのでした。そんなわけで、今回の正解者はなんとたったの15人！　これにはポシェッターもあぜんとしてしまいました。

すみません、ごめんなさい

またつぶれなかった。ふにふに。でも、いちおう、少女ゆきのバグだけは0でした（SPHERE のバグは㋐が悪いんです)。今後は、重要なバグを出したパンプとアーウーいっているよっちゃんを教育していきます!!

少女ゆきのバグコーナー

バグの続出だぁー、NO. 6の発売日と同時に各担当者の悲鳴がとびかった。そしてバグの集計をしたところ、第1位に輝いたのはよっちゃんであった。

「æー、すんません、すんません、æー」

これが彼の言い分だ。MSXのユーザーよ、許してあげてほしい。

●P10「FLIGHT」……50行の語尾は ;（セミコロン）です。

●P11「DIVER」……5行の1段目に **ABLOADA** とありますが、**A=A** のまちがいです。

●P16「LAST FIGHT」……20行60行(T$=" ")、100行中の" "のなかは π です。また、50行中の **T** は **I** のまちがいです。

●P43「PAOS♡」……470行の **CHR(30):** の **:** と、480行の **CHR(28):** の **:** と、P44の930行の **###":** の **:** と、1290行の **PTS·":** の **:** は、見分けづらいけれど ;（セミコロン）なのです。

●P51「CLING GAME」の230行の **キ** は、♠ のまちがいです。

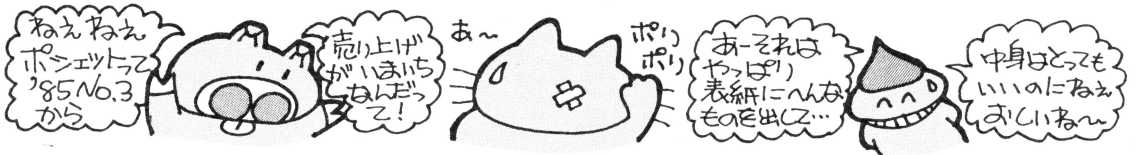
●P52「PARCEL PANIC」の19行の欠けている部分は、**LOCATE X, Y+YY:PRINT** です。また、このゲームはTURBO BASIC, NEW BASIC では動きません。

●P60「SPHERE」の本文に、"白いのは動かないジャマブロック"とありますが、白いブロックも動きます。

●P66「TOM! OKYON! III」のリストに欠けていて見づらいところがありました。まず､170行のデータのの1段目の後ろから6コ目は **15** です。190行の方は、1段目の14コ目は **12** 2段目の後から13コ目は **27** そのとなりが **10** と続いてます。

●P72「MAQUA」のリスト2の190行、**JO=48** の次に **AND Q<>13** を入れてください．また、これは壁のあるところではセーブできません。

――どうもすみませんでした。

バックナンバーのお知らせ

●ポシェットのバックナンバーは、もう少なくなったけれど、まだあります。ただし、バックナンバーの取扱いは編集部ではないので注意してください。横浜の石橋さん！あなたのことですよ。

●バックナンバーは、お近くの書店で､「徳間書店のテクノポリスムック・プログラムポシェットのNo～」といって注文してください。定価で買うことができます。

●近くに本屋さんがない場合、直接注文もできます。ただし、手数料と送料がかかるのでちょっと割高になります。また、この扱いは編集部ではなく、特販部というところです。

●直接注文の方法は、ちょっと複雑なのでよく読んでください。

①本代（ポシェットはすべて1冊330円､他はそれぞれの定価）+手数料(送料込みです。1冊注文の場合は250円｡2冊以上は1冊ごとに50円増しになります）を用意して、②現金書留か郵便振込(東京4-44392）で送ってください。ただし、③ほしい号と自分の住所・名前・電話番号を明記したメモを同封すること。

〈あて先〉

〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店 特販部
☎(03)433-6231㈹

●各号の内容は、以下のとおりです。

〈No.1〉MSXゲーム作成法入門ほか、プログラム42本

〈No.2〉ファミリーベーシックとくしゅう、他プログラム50本

〈No.3〉わびさびプログラム特集、他プログラム55本

〈No.4〉なつかしのゲームBar-Getting Val. 他プログラム70本

〈No.5〉88のわびさび、他プログラム53本

〈No.6〉PC-8801とFM-7 でキャラクタ定義ができるPF-X､続・わびさびプログラムの世界、他プログラム52本

〈PB-SPECIAL〉PB-100ファミリーのプログラム36本／PBグラフィティ／エラーメッセージガイド他●定価780円

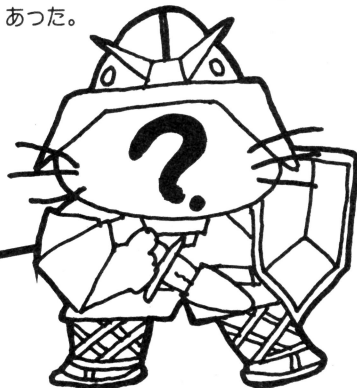
〈MSXベスト50〉『FOR MSX スペシャル』の25本+ポシェット・テクポリ掲載の25本を一挙掲載●定価880円

ポシェット告知板

〈MYパコカセットテープ〉（大阪府）真鍋武志（愛知県）永野大介（長野県）神田克之（徳島県）峰瀬正高（広島県）林ほまれ(愛知県）春山誠（福井県）堂前貴郁（福島県）清信直也（北海道）高橋征義（広島県）川崎雅弘（宮城県）吉田貴（三重県）大野和彦（千葉県）杉山洋之――以上、13名のみなさんにお送りします。大切に使ってね。おめでとう。

NO.6〜NO.8 グラムシステム第2節

Random（ランダム） Playing（プレイング） Gram（グラム）

ポシェットに採用されたプログラマーをグラム＋αで評価。計70グラム以上でグラムナイトの称号と記念品。100グラムを越えたら、グラム使いとして全国的に認める。んで、第3節にいたるまでの行いを総合評価して、ついにグラム使いの王となったキミには、パソコン関連商品10万円分が贈られるのであった。

♤あー、うー、前回から始まったRPG（ランダム・グラム・システム)、さてまた謎の私は誰でしょう。ま、そんなことは関係なく今回のグラムを発表!!

*　　　*　　　*

◇まずはプログラムの評価

●**よっちゃん**／バージョンアップしてほしいなー、で30グラム。●**後藤洋士**／㋐のクリアする毎に童心に戻る姿がかわいかったので60グラム。●**ヤっちゃん**／頑張ってバグ退治してくれたから、45グラム。●**KAJA**／3割、4割引きはあたりまえ。もってけ○棒30グラム。●**たかたかし**／ブンブンブンフンフンフンフムフムドピャー！わけもなく31グラム。●**パックンチョ**／simple is the best. 39グラム。●**TEIJIRO**／HEART LANDとA WATER PIPE であわせて60グラム。感動の名作、Dinosに 50 グラム、3本でナント、110グラム。●**TUN・TUN**／キャラがTEIJIRO に似ているので－1の29グラム。●**Beta.K**／基本点×3＋パンプキャラ10＝100グラム。●**タイチャ**／少女ゆきは、「ガルディアスは男の子向けなので30グラム、SUPER BALLOONはクプクプの努力がかわいいので40グラム」といっておる。うーむ、しかたないのであわせて70グラム。●**IIO**／少女ゆきは「ボウケンランドは特に燃えないので30グラム。FORWARD！は他人の興奮してPLAYする姿がおもしろいので40グラム」といっておる。うーむ、しかたないのであわせて70グラム。●**I sland Field**／キミの実力はこんなものじゃないはず！というわけでちょっと低めの30グラム。●**竹内真**／1画面のほうはシリーズにあまり関係ないので20グラム、MYSTERIOUSはよかったので40グラム、あわせて60グラム。●**芝島太礼**／両方とも前作があるので計60グラム。●**QUEENだるま**／とってもスマートで味があるので40グラム。●**MK.II**／でぶ大先生が誉めていたので55グラム。●**遊**／6001＋ショート＋パズル－簡単＝41グラム。●**川本健二**／よっちゃんが「雪」に感動していた。40グラム。CLIN CLINは長いので35グラム。計75グラム。●**河野和男**／ちょっと感覚が新しい。これからに期待して40グラム。●**加藤邦道**／DARK MILITARY は目新しいけど写真うつりが悪いので30グラムのまま。LET'S RETURNは玉の動きがいいしプログラムも見やすいので40グラム。あわせて70グラム。●**nori**／キャー半年も忘れてゴメンナサイ。短かくてカワイイのでプラス10の40グラム。●**Yas.**／自機が小さい、キー入力がペケ。おまけがあるけれど……うーむ、30グラム。●**神田久仁彦**／ぐおー！マシン語使ってコンパクトにまとまっているのでぐおー！　と40グラムだ。●**横高1－9**／バンパイアがかわいい。40グラム。●**高橋つかさ**／(単純＋短い＋おもしろい)×2＝70グラム。●**峠恒司**／祝5連続掲載。ポイント高く55グラム。●**臼井義夫**／デモが内容を超えてよいので40グラムになってしまった。●**T.F**／短かいのにむきになれたのでよいと思ったのにPB-100で動かないので30グラム。●**宮迫和宜**／ファミコン版に負けているので25グラムです。●**Pow**／エイキチ賞から復活したプログラムだが、やっぱりもう一息なので30グラム。●**TPM.CO**／キャラクタがよいので、うーん、35グラムだ。●**今村典広**／キャラクタがよいので、うーん、35グラムだ。●**Pooing！エジプト**／たったの10文字！　たぶん最短記録じゃ。けれども安易なので30グラム。

♡ではこのへんでグラムナイトになった人を紹介。タイチャが70グラムでナイトに入り、川本健二は今回の2本で75グラム。高橋つかさが地味に70グラム。——しかし、常連パワーは怖い。ナイトよりもグラム使いの方が多いのだ。TEIJIROは前日とあわせ190グラム、Beta.Kは、2月号本誌もあわせると、あっと驚く 265 グラム。IIOさんは順調に120グラム。竹内真もトムオキョンシリーズで120グラム。加藤邦道はグラム使いギリギリの100グラム。峠恒司は105グラム。TRM.COは前回の100グラムがきいて 135 グラム。うーむ、グラム使いが7人もいる。よいグラムや悪いグラムが空中をとびかっている。

さて、グラムナイトの諸君は、「グラム使いになりたいイラスト」を投稿すると、イラストの出来によってグラム使いに昇格できるぞ。ただし、イラストがつまんないとグラムがへって40グラムの平民にもどってしまいます。次に、グラム使いの7人は、「私の魔法」というテーマでポシェットに投稿してほしい。面白ければ、「グラム使いマント」というアイテムが与えられて、グラム使いの間のグラムの差がなくなり、プログラムの面白さで勝負できるようになる。でも、あまりにつまらないと2段落ちで何もない0グラムの平民となるのだ!!　では諸君の健闘をいのる。

♧ではここで、おわび。前回のグラムシステムでの黒帯記念品。なかなかピッタリなのが見つからないのとゆみちゃん誘拐事件の影響でキッチリおくれております。いやあ悪い悪い、と軽くあやまって、もうすぐサクッと送りますので許してね。

ポシェット告知板

〈BASICコンパイラ当選者発表！〉　ポシェット編集部に波のよーにおしよせたハガキから、㋐が引き抜いたこの1枚。ラッキーなキミは、富山県富山市の須藤隆幸クン。おつめでとー!!　パチパチ。これを活用して、どんどん投稿してきてねっ。……送られてくるハガキを見てると、おもしろいのがたくさんあるんだけど1番はげしかったのが、たった1通封筒で送って来た、謙、おまえだ！あまりのはげしい文面におののいてしまいました。はずれちゃったみんな、ごめんね。

キミの作ったおもしろプログラムを熱烈募集中！

ゲームに限らず、実用プログラムやいたずらプログラムなどなんでも結構です。部門は次の5つがあります。

●1画面プログラム——その機種の1画面の表示限界内に入りきるプログラム（例えばPC-8801なら80字×25行まで)。

●ハーフプログラム——1画面以上から50行以内のプログラム。

●ショートプログラム部門——原則として100以内のプログラム。おもしろさによっては20行くらいのオーバーは認めます。マシン語の場合は、なるべくDATA の形にしてBASIC に組みこんでください。この場合、必ずプログラム中にチェックサム・ルーチンを入れること。

●本格プログラム部門——長さは問いません。とにかく編集部を「おっ」といわせるようなプログラムを望みます。

●わびさびプログラム——原則として1行、または1画面以内。思わず笑ってしまう奇抜なゲームや、バカバカしいジョークをプログラムしてください。参考としてP93～95の記事を参照してください。なかでも、特に採用される自信のある人は「絶対採用される自信がある!!」と大きく書いてください。

投稿のルール

■ぜったいオリジナルを——盗作や単純な移植は採用しません。他のプログラムを部分的に参考にした場合は、必ず参考文献を明記してください。

■二重投稿厳禁——同じプログラムを他誌にも送るのは遠慮してください（投稿を受けとって3ヵ月後くらいには、採用・不採用の通知を出します)。

■同じプログラムを手もとに——投稿作品はお返しできません。また、採用した場合、そのプログラムの内容についておききすることがありますので、同じプログラムをセーブしたテープなどを必ず手もとに保管しておいてください。

■テープで投稿——必ずカセットテープにセーブして送ってください。❶必ずベリファイ（またはLOAD?）すること ❷念のために2回以上同じものをセーブしておくこと ❸ファイル名と機種名、プログラム名をカセットテープのラベルに明記しておくこと ❹なるべくコンピュータ用のテープ(録音時間の短いもの)を使用すること

■手紙を同封——テープといっしょに次のことを書いた手紙も送ってください。

❶住所・名前・職業（学校・学年）・年齢・電話番号 ❷プログラムを作った機種名と使用言語（機種によっては増設のオプションやメモリ、モード、ページなども正確に） ❸ロード方式を明記（なるべくデータレコーダの機種名やボーレートも） ❹プログラム(ゲーム)の名前、遊び方・使い方をなるべくくわしく。プログラムの見どころや自慢なども書いてください（書き方がうまいと採用の可能性大)。なお、アドベンチャーゲームなどは答えもいっしょに。❺変数リスト、プログラム解説（マシン語の場合は、プログラムエリア、ワークエリア、メモリマップなども） ❻参考文献、参考作品（雑誌の場合は○年○月号○ページと明記。不確かな場合は不採用になることがあります）

■封筒には——表には応募する部門を赤で明記、裏には機種名とロード方式を書いてください。

あて先は……

〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店
テクノポリス編集部内
ポシェット○○部門

編集ひこうき

●ゆみちゃんはとっても早口なので私のように話す事柄がまず頭に浮かんで次に再度それを確かめ次にそれをまとめて次に出だしを決めて（さてっ言うぞっ）と思ったときにはもうゆみちゃんの話はずうっと先に進んでて結局私は発作的にでてくる「えー！」「ふえーん」ばっかりなのでLOLI氏の意見はごもっともだったんだけど今はゆみちゃん以上に早口の人はいないので少しずつきちんとお話しできるようになったんです。(引っ越しだ。カラフルだった部屋をシンプルにするぞ。そこにはあらゆる規制があるので“よい子”で帰らなきゃってこともないんだけどでもねの少女ゆき)

●このひこうきになにかおもしろいことをかけといわれたのだが、てつやのしすぎできの一はパンプのおしりをみただけではなぢが でるほどのまじめにんげんのぼくにおもしろいことがかけるはずがないのでぼくはなにもカキたくないのだった （LOLI）

●TRAP!! （No p chaser）

●神聖なるFF （でぶ大先生）

●なごりYuki♡ 私は今月でここをやめます。うれしいな！ やっとマトモな生活ができるというわけだ。でもエイキチがへんなうわさを流して5月に新しい会社をやめてまたテクポリにもどすと言っているだ。こわいよ〜〜。 (UPくんでした)

●つい8日前に誕生日をむかえた私は、さていくつになったのでしょうか？ 正解者には、MoMoの一番たいせつなものをあげるわ！（つい、山口百恵の歌を思い出したMoMo）

●年末年始6畳1間の我家は“居酒屋パンプ”となってしまった。2回の忘年会、2回の新年会で延べ33人の酒飲みが出入りしたのだ。あ〜こりゃこりゃと。
少女ゆきは夜中でもかまわず大声で歌いだし、エイキチは見るからにイヤそうな顔をしてウイスキーをイッキ飲みし、MoMoはなんだかんだとスケベだし、そしてよっちゃんはパパになったりおでんのツユをコタツ布団に浸み込ませたりと……。
で、ボクは1人静かにしり取りをするのであった。
（正月はゴミの山に埋もれてたパンプ）

●なかなかですね。何がなかなかなのか、なかなか解けないのですが、とにかくなかなかなので、なかなか書きほぐすことがムツカシくて、う〜ん、なかなか！ （SOS）

●道に倒れて誰かの名を、尋ねてみたら、どつかれた。 （ばけらったエイキチ）

●真夜中の大通り公園を歩く。もうすっかり人の姿もとだえ、噴水もとまってしまった。黒々とした銅像から見上げると、びっくりするほど多くの星が輝いている。頭をそらせたままじっとみつめるうちに、しだいに上下がわからなくなって星の間にすいこまれていく。 （宙に浮くよっちゃん）

●うーむ、なにやらさっぱりわからなくなってしまった。やはり江口はエイリアンなのだろうか？ ともかくLOLIはデスマスクである。 （おさむ）

●これからは私というのをやめて、ぼくにしよう。平仮名で書いたり字詰めを気にして書いたりするのはやめて、目の裏側で起こっていることに忠実になろう。おおっ、しばらくご無沙汰しているうちにこんなに字が下手になってしまった。(これからは「ぼく」と呼んでください。あ）

●ビードロの中にキミの瞳を見た朝は、コーンフレークを食べながらレベッカでハミングさ。キャンベルのマッシュルームスープの追加で一層の引き締めが図れるし。 （ここ数年、朝がなかった ハットリくん）

ごくあたりまえのアンケートです！

●前回はあまりにも難しいクイズでおさわがせしました。今回はふつうのアンケートです。以下のアンケートに答えて、テクノポリス編集部内ポシェットNO.7アンケート係」まで応募シールをはったハガキで送ってください。あて先の住所は、上の募集とおなじです。〆切りは3月5日(消印有効)。厳正な抽選のうえ、次のようなゴーカ賞品をさしあげます。

●賞品
〔1等〕定価で1万円以内のパソコン関連商品……2名
〔2等〕MYパコカセットテープ……40名

●アンケート
①あなたの持っている機種は?（持ってるもの全部）
②1等にあたった場合、ほしいもの。ただし定価で1万円以上のものを書くと無効になります。注意！
③ポシェットNO.7でおもしろかった記事またはプログラム
④ポシェットの感想・要望など言いたい放題
⑤あなたの名前・住所・電話番号・学校学年（職業）・年齢・パソコン歴

次号No.8は4月5日発売予定！

テクノポリスムック
プログラムポシェット NO.7
●発行人／栃窪宏男 ●編集人／佐瀬伸治

STAFF
●編集担当／山森尚●編集／山科敦之&プログラムポシェッターズ
●デザイン／鈴木俊明●写真／萩原修
●フィニッシュデザイン／㈱創文新社●印刷／凸版印刷㈱

全国どこでも電話1本で！

通信下取販売・買取

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分

フレッシュな社員 アルバイト募集中! 03(463)4455

全国ネットであなたのマイコンを

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

日本マイコン流通センター

低金利 クレジットOK！ (月々3,000円から) 3〜60回まで

お電話一本で 全国販売

中古マイコン

中古ソフト大量展示！

激安 中古マイコン 在庫300台

★全国通信販売OK！ ★全商品保証付

メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801M2	228,000
〃	PC-9801VM2(新同)	298,000
〃	PC-9801F2	198,000
〃	PC-9801	98,000
〃	PC-8801MKIISR30(新同)	138,000
〃	PC-8801MKII10,20,30	69,800より
〃	PC-8801	49,800
〃	PC-8001MKII	29,800
〃	PC-8001	19,800
〃	PC-6601	49,000
〃	PC-6001MKIISR	38,000
〃	PC-6001MKII	32,000
〃	PC-6001	18,000
〃	NK-3618-22(漢字プリンタ)	87,000
〃	PC-98H32(10メガハードディスク)	159,000
〃	PWP-100(プリンタ付ワープロ)	128,000
〃	PC-PR104(24ピン漢字プリンタ)	76,000
各社	中解像度モニター	19,000より
〃	高解像度モニター	29,000より
〃	超高解像640×400モニター	56,000より
〃	グリーンモニター	12,000より

メーカー	機種名	特価(円)
シャープ	MZ-2000	46,000
〃	MZ-80B	42,000
〃	MZ-2200(専用レコーダー付)	46,000
〃	X1シリーズ(本体)	48,000より
〃	MZ-5521	158,000
〃	MZ-700シリーズ	19,800より
〃	書院WD-100(プリンタ付ワープロ)	42,000
東芝	パソピア(PA-7010)	19,800
日立	MB-16003(16000シリーズ)	128,000
〃	MB-S1モデル40(1Mディスク2基付)	139,000
富士通	FM-7	46,000
〃	FM-8	29,800
〃	FM-77L2(3.5インチ2ドライブ付)	108,000
APPLE	APPLE J-PLUS	68,000
精工舎	GP-550F・M・E(漢字プリンタ)	39,800
カシオ	FP-1100	29,000
スター	TR-24(PC、FM)(24ドットプリンタ新同)	49,000
横河	PL-500(漢字プロッタプリンタ)PC,MSX用	34,000
各社	MSX(在庫100台)	9,800より
〃	フロッピーディスク (PC,FM,MZ,パソピア用)	42,000より

●中古マイコン在庫300台

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

★送り先 〒150 東京都渋谷区道玄坂2の3の2
(株) 日本マイコン流通センター MK係
※MK係と必ず御記入下さい。

ファミコン本体ー ファミコンソフトー ーーー買います

ソフトの数がまとまると更にお得です
下取もOK！今すぐ送ろう持って行こう

ファミコン買取りセンター／Tel 463-2328

今月の超お買得品

注文番号T-70 SHARP MZ-1500

限定8台

定価 ~~¥89,800~~

激安価格 ¥36,800 (中古)

クイックディスク付
- ●ミュージック機能付
- ●そのまま御家庭のテレビにつなげます (ケーブル付)

回数	1回目	2回目以降
12回	¥3,448	¥3,400

パソコンラック 定価￥29,800(キャスター付)

注文番号T-71 PR-5

現金特価 ¥19,800

1台3役 これ1台で3タイプの組立ができます。

椅子に座って / フロアの上で / 机の上で

- ●キャスター付(ストッパー付キャスター使用)
- ●一発電源スイッチ付
- ●木目調
- ●場所をとらない
- ●移動がカンタン
- ●強化木材なので強度は抜群
- ●棚の高さは自由自在
- ●収納幅59cm

全国配送 渋谷駅前店にて展示中！

高級パソコンデスク クレジットOK！

注文番号T-72 PC-1 特価 ¥29,800
定価 ￥38,000
クレジット支払例 月々¥3,300×10回
600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

注文番号T-73 PC-2 特価 ¥42,000
定価 ￥49,000
クレジット支払例 月々¥3,800×12回
1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

注文番号T-74 PC-3 特価 ¥36,000
定価 ￥42,000
クレジット支払例 月々¥3,300×12回
900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

03(463)4455

(ヨシココ)

日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル ☎03(463)4455

お申込み方法

- ●今すぐお電話申し込みか又は、注文番号と商品名・住所・氏名・電話番号を明記の上、代金を同封し現金書留にてお送り下さい到着後3日前後で商品がお手もとに届きます

尚、お急きの方は今すぐお電話てお申込み下さい

- ●クレジットでお求めの場合はお電話にて受付けております。

あなたのマイコンを下取します!!
見積申込はおハガキで！

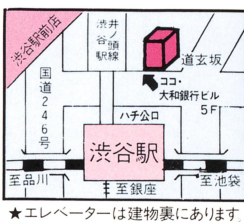
見積無料

1下取機種 メーカー 品名 品番 定価
2購入機種(新品・中古の別) メーカー 品名 品番 定価
3住所 氏名 年令 職業 TEL番号
4購入方法 現金・クレジットの別
ウラ

★エレベーターは建物裏にあります。

全国の販売店様へ パソコンデスクの卸も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL. 03-463-4612

●振込先／大和銀行渋谷支店㊟6400197

激安 中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK！ 全国通信販売OK！

MSX2

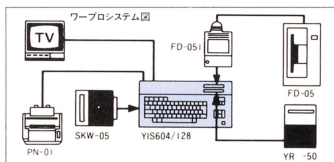
YIS604/128

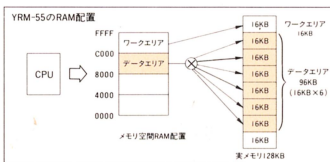
ホームパーソナルコンピュータ

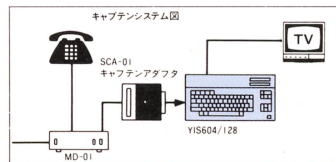
ブラックダイナミズム。ヤマハMSX2。

本体価格 ¥99,800
(パソコン独習ソフト付)

拡張性に、大きな差。ヤマハ独自の 3スロット+1ソケット

各種ユニットに対応するヤマハ独自のサイドスロットと2つのMSX標準スロット。この3スロットが、これからのパソコンには不可欠なディスク対応など、優れた拡張性を実現します。また独自のビルトインプログラムソケット(ザ・ペインタなどに対応)装備。充実するMSX環境に余裕で対応します。

メモリマッパで情報量に大差 128KBのメインRAM

メインRAM128KB。この広大なメモリをフル活用するために採用された方式がメモリマッパです(図参照)。例えばミュージックシステムなど、ディスクと接続してその機能をフルに発揮させる場合には、データ量はマッパなし64KBのMSX2に比較して約6倍と飛躍的に増大。情報量に大きく差が出ます。

ホーム・インテリジェント・ターミナル キャプテン対応、実現

既に本格的に利用が始まっている双方向画像通信メディア、キャプテンシステムにYIS604/128が対応。新発売のヤマハMSXキャプテンアダプタと接続することにより一気にキャプテンターミナルへと進化します。キャプテンの情報をもれなく表示できる上、拡張性も抜群。MSXのパワー、全開です。

新開発VDP VRAM128KB実装 128KBというVRAMを搭載。同時256色表示など、桁違いの能力を実現。
Ver. 2. 0 のMSX-BASIC搭載 48KBに拡張され、さらに多機能、高性能になりました。
3種の画像出力標準装備 アナログ※RGB対応で高度なグラフィックが楽しめます。ビデオ、RF出力も装備。
使い易さも性能。風格のブラックフェイス キーボード、その他細部まで、操作性が優先されています。
「パソコン独習ソフト」付属 ビルトインプログラムソケットに収納すれば、操作の基本を学ぶことができます。
※RGBTV(21P)と接続する場合はRGBケーブル(RC-01 ¥5,500)をご使用ください。

〈主な仕様〉●CPU:Z80A●RAM:256KB(メインRAM128KB+VRAM128KB)●ROM:48KB(MSX-BASIC Ver.2.0)●表示能力:最大80文字×24行●グラフィック機能:512×212ドット(ビットマップ、512色中16色、2ページ)/256×212ドット(ビットマップ、同時256色、2ページ)他●サウンド機能:8オクターブ3重和音+1効果音●カレンダ時計:リアルタイマ(バッテリーバックアップ)●マウス:汎用I/Oポートにてサポート●付属ソフト:パソコン独習ソフト(ROMパック)

新登場のソフトが、また世界を広くする。
FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05 ¥29,800
FMミュージックコンポーザII YRM-55 ¥9,800 NEW
ディスク日本語ワープロユニット SKW-05 ¥49,800
文節変換カートリッジ YRK-50 ¥25,800 NEW
ザ・ペインタ YRG-01 ¥15,800 NEW
ザ・ペインタ(マウス付) YRG-01M ¥25,800 NEW
MSXキャプテンアダプタユニット SCA-01 ¥40,000 NEW
キャプテンモデム MD-01 ¥98,000 NEW
※キャプテンシステムの設置工事は資格を必要とします
無資格で工事することは禁じられていますので、ご注意ください
※キャプテンアダプタユニット・モデムの価格に工事費は含まれません

MSXマークはマイクロソフト社の商標です
●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。
●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL03(255)4487 大阪 TEL06(251)0535 ●MSX MSX2の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XY係まで。

©徳間書店 1986 印刷 凸版印刷 Printed in Japan 雑誌 66449—12